PlayStation® 2

Revista Oficial - España

Nº 25 • FEBRERO 2003 • 6,00 €



Clock Tower 3

Capcom nos brinda el Renacimiento de una saga histórica de terror

de la A a la Z TODOS LOS TRUCOS DE PS2

¡REPORTAJE EXCLUSIVO!

湾岸

THE FUTURE OF ILLEGAL STREET RACING

MIDNIGHT CLUB II

LOS ANGELES / PARIS / TOKYO

Participa en el apasionante mundo de las competiciones ilegales



¡AVANCE ESPECIAL!

Así es…

LARA CROFT TOMB RAIDER

el ángel de la oscuridad

NOVEDADES

Mortal Kombat
Deadly Alliance

- Return To Castle Wolfenstein
- Silent Hill 3
- Contra: Shattered Soldier
- Shinobi
- The Mark Of Kri

VOTA LOS MEJORES JUEGOS DE 2002 y podrás conseguir fabulosos premios

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2 INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2

ZETA






NOKIA 3510i
Xpress-on covers
Ponla en tu teléfono.
Pantalla en color, tonos de llamada polifónicos y juegos Java™. No importa cual sea tu estilo, con tu teléfono Nokia 3510i siempre podrás llevarlo contigo.
¿Te gusta la acción?
8
NOKIA
Club NOKIA
¡Únete y disfruta todas sus ventajas!
En la página Web www.nokia.es/clubnoki
www.nokia.es
NOKIA
CONNECTING PEOPLE

PlayStation®2
Revista Oficial - España

grupozeta.es



GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas**, **F. Javier López** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario:**Enrique Valverde**
Director Editorial: **Antonio Franco**
Director de Coordinación de Publicaciones y Comunicación: **José Luis Gómez**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

ité Editorial: **Josep María Casanovas**, **Antonio Franco**, **Damián García Puig**, **José Luis Gómez**, **Jesús Maraña**, **José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández**, **Javier Iturrioz**, **F. J. Bautista**, **Daniel Rodríguez**, **Ana Márquez** (edición), **Isabel Garrido** (DVD), **afa Notario** (música), **Manuel Arenas** (tecnología) y **Jorge Martínez** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
te: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
mania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 x: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 61 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Pa- .: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Eli- tta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: nternational Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 6 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, 51 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, 0 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayos- tsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major a (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: citas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: gi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Gru- Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
esión: Printer I.G.S.A. Cuatro Caminos, Apdo. 8. Sant Vivenç del Horts (Barcelona).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

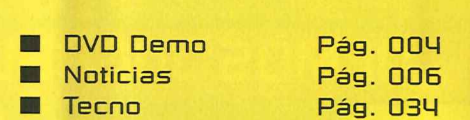
Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,16 Euros.
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

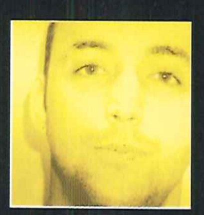
Asociación de Revistas de Información ARI

SELECT





PS2



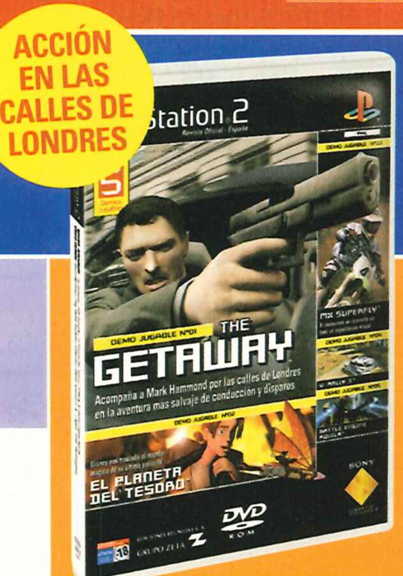
<< Marcos García >>

Comienza una nueva temporada en el mundo del videojuego. La calma que precede a la tempestad vuelve a instaurar el silencio como telón sonoro de fondo. El escenario ha permanecido vacío en espera de los actores, pero por muy poco tiempo, apenas ha durado unos días. Esto queda claramente demostrado con los más de 20 juegos analizados que os ofrecemos este mes entre los que cabe destacar, muy por encima del resto, la nueva maravilla de **Sony C.E.**, *Primal*, y el regreso triunfal de un clásico de clásicos, *Mortal Kombat Deadly Alliance*. El resto está formado por brillantes gotas de rocío lúdico en pleno amanecer que muy pronto estarán en vuestras manos deslizándose junto al *DualShock 2*. La presentación en sociedad exclusiva de *Midnight Club 2*, el avance especial de *Tomb Raider*, más información de *Silent Hill 3* y un vistazo al país del sol naciente para comenzar a saborear las delicias jugables de *Shinobi* y *Clock Tower 3*. Y como sabemos que queréis sacarle jugo a todos los títulos que han caído en vuestras manos las pasadas navidades, nada mejor que una suculenta colección de los mejores trucos de los más importantes juegos de **PS2**. Prestad especial atención a la soberbia *demo* jugable de *The Getaway*, para todos aquellos que quieran comprobar muy de cerca las excelencias de la penúltima joya de **Sony C.E.** Por cierto, este mes estáis «obligados» a votar los mejores juegos de 2002. Una vez más queremos que seáis vosotros los que elijan los mejores títulos de **PS2**.

DVD DEMO [25]

En el DVD exclusivo que este mes os ofrecemos hay que destacar la demo jugable de The Getaway

ACCIÓN EN LAS CALLES DE LONDRES



VÍDEO-DEMOS

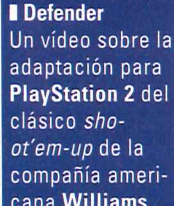
Avances de los futuros éxitos para tu consola

Mortal Kombat: Deadly Alliance
La saga más demoledora del género de lucha vuelve a la vida en una impresionante y espectacular secuela para los 128 *bits* de **Sony**.





Spyro: Enter The Dragonfly



El dragón más carismático de **PlayStation 2** continúa haciéndonos disfrutar en un divertido juego de plataformas.

Big Mutha Truckers
Las carreras más salvajes a bordo de camiones de 18 ruedas, duelos, persecuciones y estrategia en un título alucinante.



Defender
Un vídeo sobre la adaptación para **PlayStation 2** del clásico *shoot'em-up* de la compañía americana **Williams**.





MicroMachines
El juego que originara toda una revolución en la pasada década regresa al panorama actual con una entrega para **PlayStation 2** que atesora toda la jugabilidad y diversión del original.

DEMOS JUGABLES



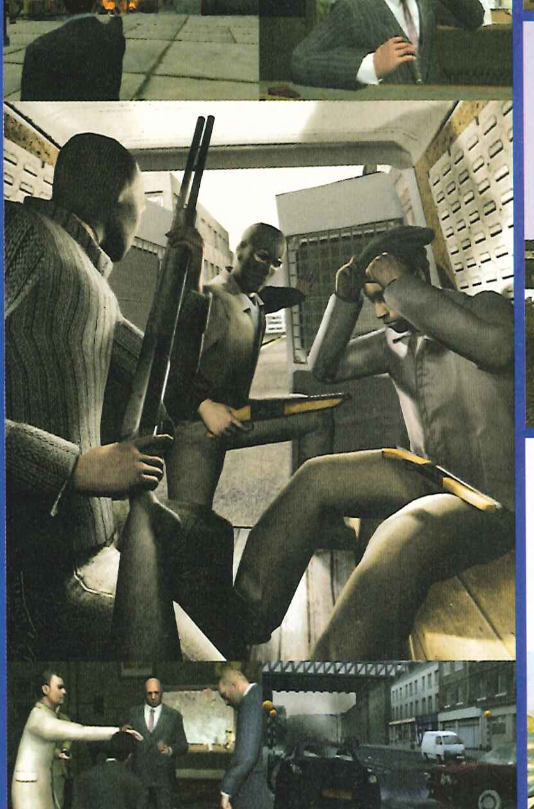
DEMO JUGABLE Nº01

The Getaway

El plato fuerte de este mes es la gran apuesta de **Sony**, ***The Getaway***. Una aventura que combina la acción y la conducción de una forma magistral con un incomparable marco, la ciudad de **Londres**. Más de 46 Kilómetros cuadrados de la capital británica representados con todo detalle.

PlayStation 2 Revista Oficial te da la oportunidad de poner a prueba tu habilidad en el primer nivel del juego. Después de la impactante secuencia introductoria te sumergirás en una trepidante persecución en coche por las calles de la ciudad para desembocar en un tiroteo que tiene lugar en un almacén junto a los muelles.







DEMO JUGABLE Nº02

El Planeta Del Tesoro

Disfruta del juego basado en el último largometraje de **Disney**. En el presente DVD encontrarás dos niveles para exprimirlos a tope, uno de plataformas y otro de "surfing".





DEMO JUGABLE Nº03

MX Superfly

El título más espectacular sobre *motocross* te deparará una de las mejores experiencias de este mes, con increíbles saltos y piruetas sobre dos ruedas.





DEMO JUGABLE Nº04

V-Rally 3

Pone a tu disposición un tramo para que aceleres a tope contra el crono en la primera entrega para **PS2** de una saga legendaria dentro de la conducción.





DEMO JUGABLE Nº05

Battle Engine Aquila

Móntate a bordo de un ingenio mecánico para barrer a todos tus enemigos en pantalla en un *shoot'em-up* apoteósico para **PlayStation 2**.



¿ En serio piensas escuchar tu PLAYSTATION® 2 en tu televisor ?

CREATIVE

Designed by Cambridge SoundWorks

DOLBY DIGITAL

Ideal for Playstation 2 & DVD

INSPIRE™ 5.1

Console 5500D

PlayStation 2

PlayStation 2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

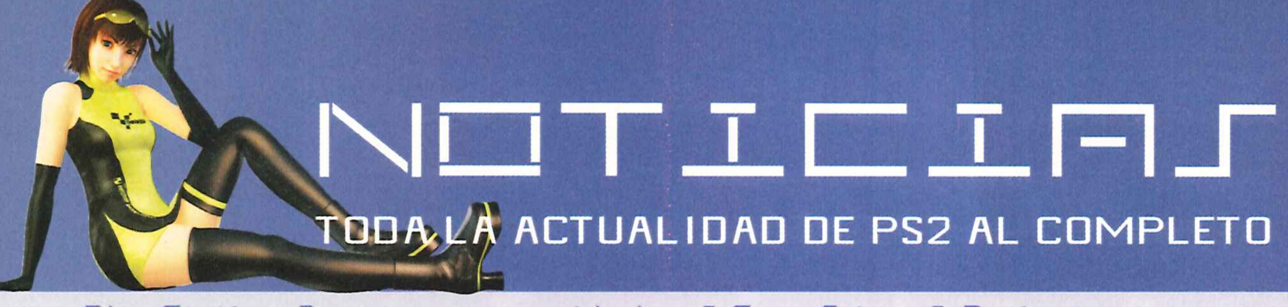


CREATIVE

CREATIVE INSPIRE 5.1 CONSOLE 5500D

Potencia la asombrosa calidad de sonido de tu PLAYSTATION®2 con este completo sistema de altavoces 5.1 de 48 Vatios RMS, mando a distancia y decodificador Dolby Digital. Tus juegos cambiarán por completo cuando descubras la excelente calidad de sonido que ofrece este innovador sistema. Además, con la capacidad de reproducción de películas DVD de la videoconsola y el decodificador Dolby Digital del sistema de altavoces Creative® Inspire 5.1 Console 5500D, dispondrás de un auténtico sistema de Cine en Casa. También disponible en versión 2.1 canales: Creative Inspire 2.1 Console 2400

www.europe.creative.com



NOTICIAS

TODA LA ACTUALIDAD DE PS2 AL COMPLETO

PlayStation 2 arrasa en navidades ▮ True Crime ▮ Project Sound 5.1 ▮ EA Sports Big ▮ Ubi Soft: Investigación y Espionaje ▮ Libros: High Score, la historia del Videojuego

SONY C.E.

PlayStation 2 arrasa en navidades

Sony C.E. consolida su liderato en el mercado tras la campaña navideña



Packs como el de The Getaway han contribuido al éxito de ventas de PlayStation 2 en

Un año más **PlayStation 2** se convierte en la consola líder en ventas. A la indudable calidad de la máquina se une un catálogo contra el que resulta difícil competir y la estrategia de la compañía que ha puesto a la venta atractivos *packs* que incluyen la consola y los mejores juegos y películas del momento. Ni tan siquiera la recesión económica general ha conseguido parar las cifras de venta de **PlayStation 2**. A lo largo de los territorios PAL, la compañía ha vendido más de 3.4 millones de consolas y más de 800.000 **PSone** en los dos últimos meses del pasado año, de las que 2.4 millones corresponden únicamente al mes de diciembre. **James Armstrong**, Consejero Delegado y Vicepresidente de **S.C.E.** para **España** y **Portugal**, en sus declaraciones sobre los excelentes resultados conseguidos en la campaña navideña ha declarado: «Desde su lanzamiento al mercado, ésta ha sido la tercera y más exitosa campaña para **PlayStation 2**. Durante las cinco semanas comprendidas entre el primero de diciembre y el día de Reyes, hemos vendido 370.000 **PlayStation 2** en **España** y otras 45.000 en **Portugal**, por lo que en este momento contamos con una base instalada cercana al millón y medio de consolas». El 2003 también presagia buenos augurios para **PlayStation 2**, con el lanzamiento de los juegos *On-line* y la aparición de innovadores conceptos como el **Eye Toy** dispuestos a atraer nuevos usuarios para la consola más vendida en el planeta.

<Sony C.E. ha vendido 370.000 PS2 en nuestro país estas navidades>

PROEIN

True Crime: Streets Of L.A.

Una aventura de acción en las calles de Los Angeles

Activision explota la fórmula de *GTA* en un título que reproduce con realismo 400 millas cuadradas de **Los Angeles. Nick Kang**, un policía «duro de pelar» se enfrentará con los criminales de peor calaña de la ciudad a lo largo de 20 misiones, que conjugan magistralmente la acción, la aventura y la conducción con el espectacular estilo de las producciones cinematográficas de **Hong Kong**.



True Crime saldrá a la venta a lo largo de 2003 y promete acción y diversión.

HYPNOSYS WORLD

Project Sound 5.1

El cine en casa para PlayStation 2

La distribuidora **Hypnosys World** ha puesto a la venta un magnífico equipo de altavoces que se convierte en el acompañante ideal de **PlayStation 2** para disfrutar del mejor sonido, tanto con nuestros juegos preferidos como con los mejores títulos de DVD. El conjunto está compuesto por cinco satélites antimagnéticos de 15 Vatios cada uno, un *Subwoofer* que genera una potencia de 35 Vatios. También se incluye un cómodo mando de control remoto que nos permitirá aprovechar al máximo las características del equipo, con calidad de sonido *Dolby Digital* y DTS.

EA SPORTS BIG

Deportes para todos los gustos

Esta división de Electronic Arts nos propone dos formas de practicar deporte en nuestra consola

Por un lado nos encontramos con una visión muy original del baloncesto practicado en las calles de **EE.UU.**. Sólo que en esta ocasión el jugador tiene la oportunidad de enfrentarse a 25 estrellas legendarias de la NBA. Nombres como **Larry Bird**, **Magic Johnson** o **Michael Jordan** están representados en el juego con detalle, desde sus camisetas originales hasta el estilo que les convirtió en mitos del baloncesto. A estos hay que sumar 150 jugadores actuales de la mejor liga del mundo. El otro título de **EA Sports Big** nos introduce en el mundo del *Hip Hop* y la lucha clandestina con un título llamado, *Def Jam VENDETTA*. El nombre proviene de uno de los sellos discográficos más representativos de este estilo musical y, entre los 45 personajes del juego, se incluyen 12 artistas de **Def Jam**, como *DMX*, *Redman*, *Scarface*, *N.O.R.E.*, *Ludacris* y *Method Man*. La compañía tiene previsto publicar ambos títulos en abril de 2003.

NBA Street Vol. 2



Def Jam VENDETTA





NBA Street Vol. 2 | Def Jam VENDETTA

UBI SOFT

Investigación y Espionaje

La compañía francesa publicará una aventura sobre la popular serie televisiva CSI y la versión del aclamado Splinter Cell, para PlayStation 2

Splinter Cell

Después del gran éxito obtenido por la entrega de **Xbox**, con un millón de unidades vendidas en **EE.UU.** y 600.000 en **Europa**, su paso a los 128 *bits* de **Sony** era inevitable. El juego nos pone en la piel del agente especial **Sam Fisher** en una de las mejores aventuras de espionaje táctico de todos los tiempos.

Las novedades de **Ubi Soft** para **PlayStation 2** vienen cargadas de grandes dosis de suspense. Por fin se ha confirmado la aparición de *Splinter Cell* para esta consola durante la primavera de 2003. El que fuera galardonado como mejor juego del pasado **E3** hace gala de un apartado gráfico impresionante y un uso de la Inteligencia Artificial que le convierte en uno de los títulos de espionaje táctico más originales. Por otro lado, la compañía ha llegado a un acuerdo con la cadena de televisión norteamericana **CBS** para desarrollar y editar juegos basados en una de las series de televisión que más éxito está teniendo últimamente, *C.S.I.: Crime Scene Investigation*. En la aventura se puede reconocer a los personajes de la serie a los que tendremos que emular resolviendo todo tipo de crímenes en apariencia inexplicables.



CSI



CSI



CSI



Libros

High Score!

McGraw-Hill presenta un libro sobre los 30 años de historia de los videojuegos, ilustrada a todo color. Desde sus inicios en los años 70, hasta la reciente aparición de las consolas de nueva generación.



Resultados Concursos

RESULTADOS CONCURSO HITMAN 2

GANADORES DE 1 BANDA SONORA Y 1 JUEGO:

- ÁNGEL PALACIOS CEDRÚN (MADRID)
- MARC MORILLO M. (BARCELONA)
- MANUEL JOSÉ ABELENDA TUSAL (BARCELONA)
- JOSÉ Mª FRUTOS ALEGRÍA (MURCIA)
- IVÁN FAGUAS CONDE (ZARAGOZA)
- JAVIER TREJO ÁLVAREZ (BARCELONA)
- ÁNGEL FERNÁNDEZ VÁZQUEZ (ASTURIAS)
- ANTONIO GONZÁLEZ RODRÍGUEZ (ORENSE)
- CARLOS AMADOR SOLANA (CIUDAD REAL)
- IGNACIO TORRES AGUADO (MADRID)

GANADORES DE 1 JUEGO:

- JULIO SOAGE COMESAÑA (PONTEVEDRA)
- SALVADOR PASTOR VICENS (ALICANTE)
- ALAIN ARROYO (MADRID)
- ÁLVARO BORJA FERNÁNDEZ-ROEL RIVAS (MADRID)
- MANUEL RUIZ BARTUAL (VALENCIA)
- JOSÉ Mª MONTSERRAT MORENO (VALENCIA)
- FCO. JOSÉ GALLEGO FERNÁNDEZ (TARRAGONA)
- SAMUEL ROMEO RODRIGO (ZARAGOZA)
- ANDRÉS ARRIAGA TORRES (VALLADOLID)
- VANESA INFANTES MARTÍN (BARCELONA)

RESULTADOS CONCURSO ESTO ES FÚTBOL 2003

GANADORES DE 1 CAMISETA Y 1 JUEGO:

- JUAN CARLOS RECIO RUÍZ (SEVILLA)
- PLÁCIDO SÁEZ MORALES (BARCELONA)
- ALBERT VILLAMANDOS BALLESTER (BARCELONA)
- RICARDO POCEIRO VILLA (PONTEVEDRA)
- CRISANTO SOSA ÁLVAREZ (MALLORCA)
- MARIO HAMED GARCÍA (ASTURIAS)
- JOSÉ ANTONIO CALLEJA CHECA (CUENCA)
- ALEJANDRO HIDALGO (BARCELONA)
- DIEGO ÁLVAREZ MARTÍN (VALENCIA)
- EDUARDO SANTOS PÉREZ (MADRID)

GANADORES DE 1 JUEGO:

- ALBERTO PALERO ALMAZAR (MADRID)
- JOSÉ LUIS GARCÍA ALVAREZ (VALENCIA)
- GUILLERMO ALONSO DEL CAMPO (ZARAGOZA)
- AMADEO NAVARRO ARJONA (VALENCIA)
- JORDI GONZÁLEZ MUÑOZ (GERONA)
- SERGIO CUERVO RAMIRO (MADRID)
- OSCAR SEPENA ESPEJO (TARRAGONA)
- JORGE RENDA ZUGARRAMURDI (GUIPÚZCOA)
- LUCAS GARCÍA GÓMEZ (MADRID)
- SUSANA DÍAZ DEL TORO (VALENCIA)

por << R. Dreamer >>



En el complicado proceso de elaboración del juego se han utilizado programas como Maya 4.0 para dar vida a los personajes diseñados por los artistas.

DOS ES COMPAÑÍA
Por primera vez en su historia, el jugador podrá controlar a otro personaje durante el juego, **Kurtis Trent**, el nuevo compañero de viaje de **Lara**.

El retorno de un clásico

La última aventura de Lara Croft en consola será exclusiva para PS2

El fenómeno de **Lara Croft** ha trascendido más allá de las fronteras digitales del entretenimiento. Sin embargo, **Core Design** se ha empleado a fondo para que **Tomb Raider** continúe siendo reconocido por la calidad de sus juegos y no sólo por la repercusión de las modelos que representan en la vida real a su protagonista. El objetivo principal para la nueva entrega ha consistido en un lavado de cara, pero manteniendo el espíritu de ediciones anteriores. Lo más destacable a primera vista es la diferencia abismal entre los gráficos de esta versión, con una **Lara** compuesta por 5.000 polígonos en comparación con los 500 de los títulos para **PSone**. Y lo mismo ocurre con la fluida animación de la arqueóloga, ya que ahora cuenta con 500 movimientos en lugar de 125. Pero no sólo el apartado técnico ha sufrido notables cambios. El juego en sí también depara interesantes novedades que muestran a una **Lara** más adulta, con una nueva actitud. Su capacidad para entablar conversación con otros personajes afectará directamente al desarrollo del juego, dependien-

Personajes


KURTIS TRENT
El nuevo compañero de **Lara** está dispuesto a todo.


VON CROY
Un reconocido arqueólogo y mentor de **Lara** en su infancia.


VAN ECKHARDT
El Alquimista Negro ha vuelto después de 500 años de encierro.


JOACHIM KAREL
Cerebro de La Cábala será una pesadilla para **Lara Croft**.


LOUIS BOUCHARD
Un rey del hampa parisina conocido por su violencia.

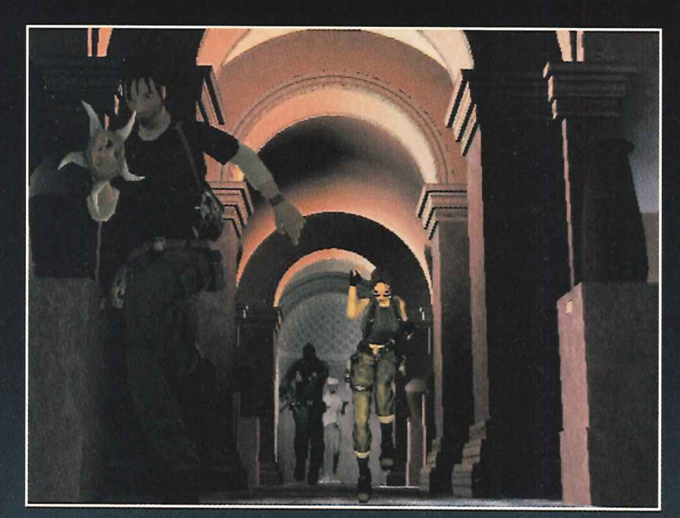

KRISTINA BOAZ
Una misteriosa cirujana que reside en la ciudad de **Praga**.


M. GUNDERSON
Un veterano de guerra que ahora trabaja como mercenario.


MARGOT CARVIER
Amiga y colega de **Von Croy** que trabaja en el famoso Louvre.

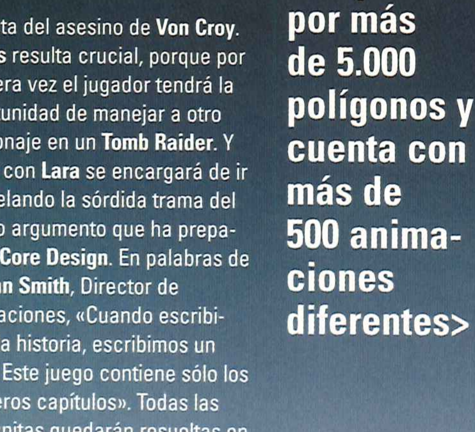

T. LUDDICK
Periodista que investiga los movimientos de La Cábala.


SHAMAN
Hechicera africana que curó a **Lara** en **Egipto**.







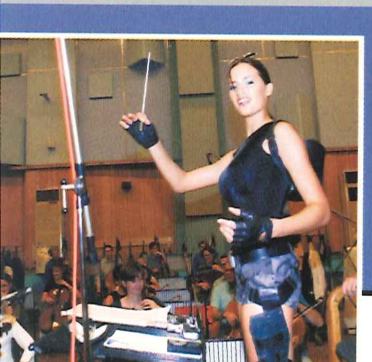


do de las decisiones tomadas. Además, en ocasiones no será fácil distinguir en quién confiar, en ***El Ángel De La Oscuridad*** ya no está tan clara la frontera entre el bien y el mal, salvo contadas excepciones. Así lo comprobará la heroína durante la aventura, que la llevará de las catacumbas del **Louvre** hasta las calles de **Praga**. Acusada del asesinato de su mentor, el Profesor **Werner Von Croy**, **Lara** comienza la persecución de un enigmático personaje, **Eckhardt**. En su camino se encontrará con **Kurtis**, que también se halla tras la pista del asesino de **Von Croy**. **Kurtis** resulta crucial, porque por primera vez el jugador tendrá la oportunidad de manejar a otro personaje en un **Tomb Raider**. Y junto con **Lara** se encargará de ir desvelando la sórdida trama del sólido argumento que ha preparado **Core Design**. En palabras de **Adrian Smith**, Director de Operaciones, «Cuando escribimos la historia, escribimos un libro. Este juego contiene sólo los primeros capítulos». Todas las incógnitas quedarán resueltas en el mes de marzo, fecha prevista para su lanzamiento.

<La nueva Lara está compuesta por más de 5.000 polígonos y cuenta con más de 500 animaciones diferentes>

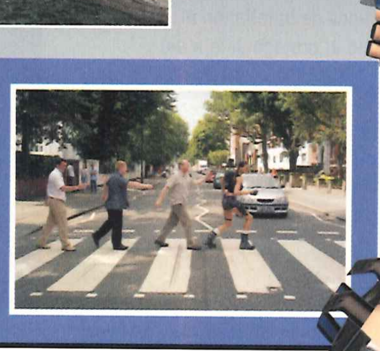






Una orquesta para Lara Croft

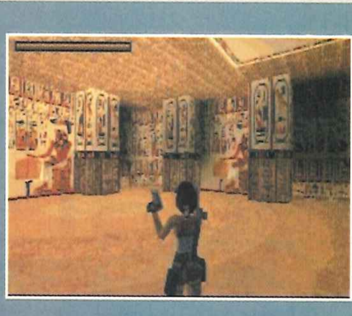
La banda sonora del último **Tomb Raider** ha sido interpretada por la Orquesta Sinfónica de **Londres** y grabada en los estudios de **Abbey Road**, por donde han pasado mitos como *Los Beatles*.





La evolución

por << Dani3PO >>



La historia de una saga

Desde que el primer *Tomb Raider* vio la luz en **PSone** allá por el año 1996, muchas cosas han cambiado en esta peculiar saga. La más importante de todas ellas fue la transformación de su protagonista, **Lara Croft**, en un verdadero fenómeno de masas, que acaparaba portadas (y no sólo en la prensa especializada) y suscitaba gran interés en los medios. Hasta cuatro secuelas llegaron a ver la luz en la 32 *bits* de **Sony**, cada una con un año de separación. La última de ellas, *Tomb Raider Chronicles*, era una especie de recopilación de aventuras inéditas de la popular arqueóloga. Las ventas de todas estas entregas sumaron cantidades astronómicas. Sin embargo, todo fenómeno que alcanza semejante repercusión tiene sus críticas. Se acusaba a los programadores de **Core** de exprimir la fórmula del primer *Tomb Raider* hasta la saciedad, creando capítulos que no aportaban nada nuevo. Afortunadamente, parece que éso cambiará con esta edición.



por << Dani3Po >>

Final Fantasy 12

Por fin se confirma la duodécima entrega de la legendaria saga

Tras muchos comunicados, rumores y desmentidos, por fin la compañía **Squaresoft** ha hecho trascender los primeros datos concretos sobre ***Final Fantasy 12***. Lo primero que llama la atención es el abandono de los números romanos para el nombre del juego. El único material gráfico facilitado es este póster que podéis ver a la derecha, que permite apreciar el nuevo estilo artístico de este capítulo. El productor del juego es esta vez **Jun Akiyama**, que ya había trabajado en la séptima entrega de la saga. El diseño de los personajes correrá a cargo de **Akihiko Yoshida**, quien había desempeñado la misma función en *Final Fantasy Tactics* y *Vagrant Story*.



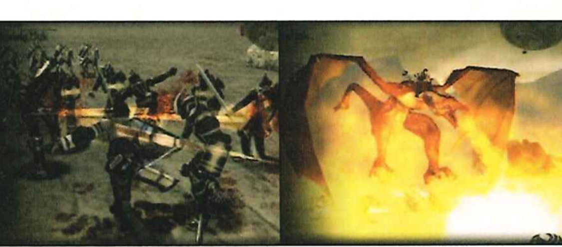
Juegos con Voz

El micrófono USB lanzado en **Japón** para **PlayStation 2** contará pronto con dos títulos que permitirán exprimirlo a fondo. El primero, llamado *Operator's Side*, se desarrolla en el año 2029. El jugador encarnará a un invitado a una fiesta que tiene lugar en una estación espacial, que pronto se verá invadida por hordas de seres mutantes. Tu única ayuda será una camarera llamada **Leo** con la que te comunicarás mediante el micrófono. Podrás darle órdenes para que avance por la estación y se defienda de los seres extraterrestres. El otro título, *Deka Voice*, se ambienta en la década de los 30 y el protagonista será un detective encargado de resolver un complicado caso.



Drag-on Dragoon

El próximo lanzamiento de **Enix** para **PlayStation 2** será un *action RPG* de corte medieval en el que encarnamos al príncipe de un lejano reino que combate a lomos de un dragón. Habrá tres tipos de batalla: en el Aire-Aire, Aire-Tierra y otras en las que manejamos sólo al protagonista a pie.


BREVES

Splinter Cell para PS2

Ubi Soft acaba de anunciar que **Splinter Cell** aparecerá en **PlayStation 2** esta próxima primavera. El juego, creado por los programadores de **Red Storm Entertainment**, está basado en una licencia del popular escritor de novelas de intriga militar **Tom Clancy**. En él controlaremos a un comando especializado en misiones de infiltración que deberá desenmascarar una conspiración a nivel global. Una aventura en tercera persona que basa su desarrollo en el espionaje táctico y el uso de todo tipo de artilugios de última tecnología.



Nuevos datos sobre PlayStation 3

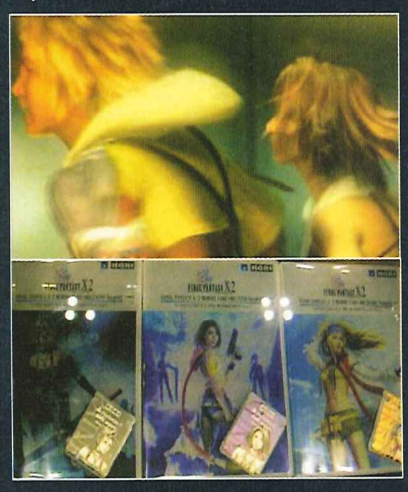
Sony y **Toshiba** han anunciado que la sucesora de **PS2** utilizará los tipos de memoria conocidas como *Rambus Yellowstone* y *Redwood*. La primera tiene una velocidad de 3'2 Gigaherzios y la segunda comunicará diferentes procesadores.

Everquest Online Adventures

Sony lanzará su popular juego de rol *On-line* masivo en **PlayStation 2** el próximo 12 de febrero. ***Everquest Online Adventures*** es una adaptación del juego de este tipo más jugado en **PC**, y el coste mensual de conexión será de diez Dólares.

Nuevos detalles sobre FFX-2

Square ha revelado la identidad del tercer protagonista de su próximo lanzamiento, una fémina llamada **Paine**. También ha dado detalles sobre un nuevo sistema de juego, llamado «Dress Up». Gracias a él los personajes podrán transformarse durante las batallas en diferentes personalidades, como guerrero, mago blanco o negro, etc. Junto con el juego se pondrán a la venta una serie de tarjetas de memoria exclusivas.



Crea los personajes. Disfruta del caos.



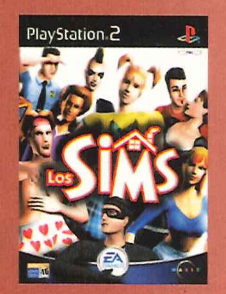


¡Escapa de la casa de locos! Vivir con tu madre no es nada fácil. Ha llegado la hora de que abandones el nido como un Sim en PlayStation 2.

Tendrás que encontrar un trabajo y un nuevo sitio donde vivir.

¿Por qué no buscas un compañero para compartir una casa de solteros? Equípate con todos los elementos necesarios para triunfar: una mesa de strip pocker, un equipo de música, el Mono Butler que te concederá todos tus deseos...

Juega un mano a mano con un amigo o ve por libre en el modo basado en misiones y desbloquea nuevos elementos fascinantes. Disfruta de tus Sims en 3D. Crea y controla tu reparto de personajes en Los Sims para PlayStation 2.





Challenge Everything™

www.lossims.com



PlayStation 2

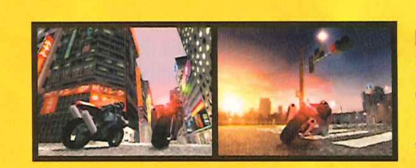
por << Dani3po >>

REPORTAJE

¡EXCLUSIVO!

Como podéis apreciar en las pantallas de este reportaje, los efectos de luz cobran un gran protagonismo al desarrollarse la mayoría de las carreras del juego bajo la luz de la luna.

Las construcciones más típicas de cada una de las tres ciudades han sido reproducidas con gran fidelidad con respecto al original. Podremos correr incluso bajo la Torre Eiffel.



A dos ruedas
Las motos no contarán con nitros como los coches, pero podremos realizar espectaculares «caballitos» para ganar velocidad.



Adrenalina y gasolina a partes iguales

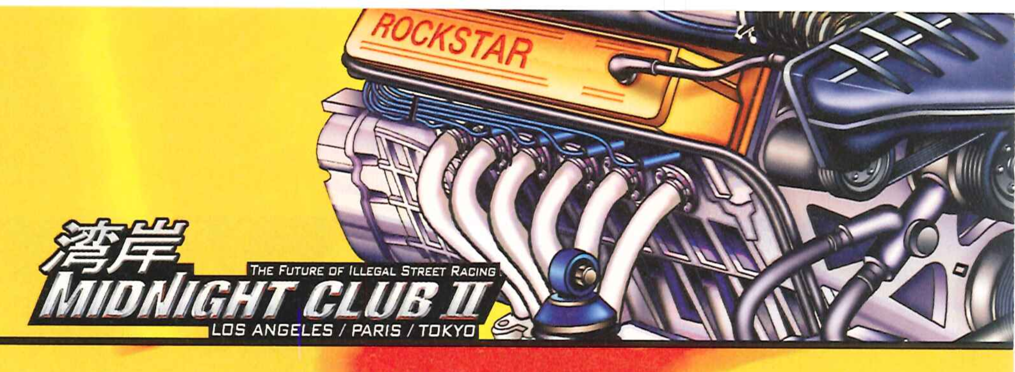
Rockstar y Angel Studios nos sumergen en el apasionante mundo de las carreras sin reglas

Midnight Club fue uno de los mayores éxitos dentro de la primera hornada de juegos que vieron la luz junto con el lanzamiento de **PlayStation 2**. Ahora **Angel Studios**, que hace poco pasó a formar parte de **Rockstar** (con el nombre de **Rockstar San Diego**), se encuentra dando los últimos retoques a la segunda parte, que llegará a finales de febrero. Aparte del espíritu del juego, encontraremos pocas semejanzas entre esta entrega y la anterior. Todo ha sido evolucionado, agrandado y rediseñado para crear el juego de conducción más libre y salvaje de **PS2**. La mecánica se basa en carreras libres, sin ningún tipo de circuito predefinido, que transcurren en las calles de tres ciudades: **Los Ángeles**, **París** y **Tokio**. En cada una de ellas nos encontraremos a una serie de rivales, hasta un total de 22, cada uno con su personalidad perfectamente definida. Las relaciones entre ellos y nosotros se mostrarán en una sucesión de escenas, e incluso la música cambiará dependiendo del competidor al que nos enfrentemos. El modo estrella de este título será el denominado Carrera. En él

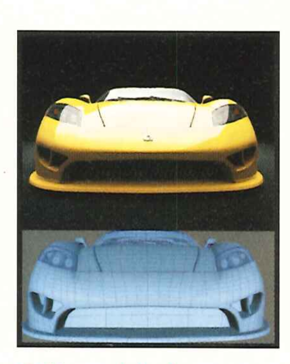
湾岸
THE FUTURE OF ILLEGAL STREET RACING
MIDNIGHT CLUB II
LOS ANGELES / PARIS / TOKYO



Motos
Los vehículos de dos ruedas ofrecerán la experiencia más arriesgada a la hora de afrontar las carreras. Serán los momentos más espectaculares del juego.

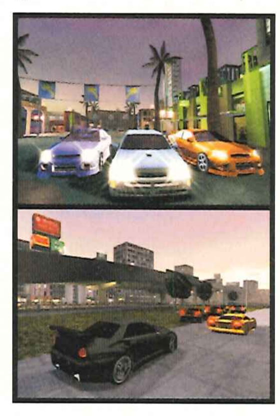


¡EXCLUSIVO!



El modelado

El diseño de cada uno de los 31 vehículos ha sido elaborado tomando como referencia coches y motos existentes en el mercado y prototipos de las diferentes compañías. Abundarán los súper deportivos y los *coupes* de última generación.



Carreras

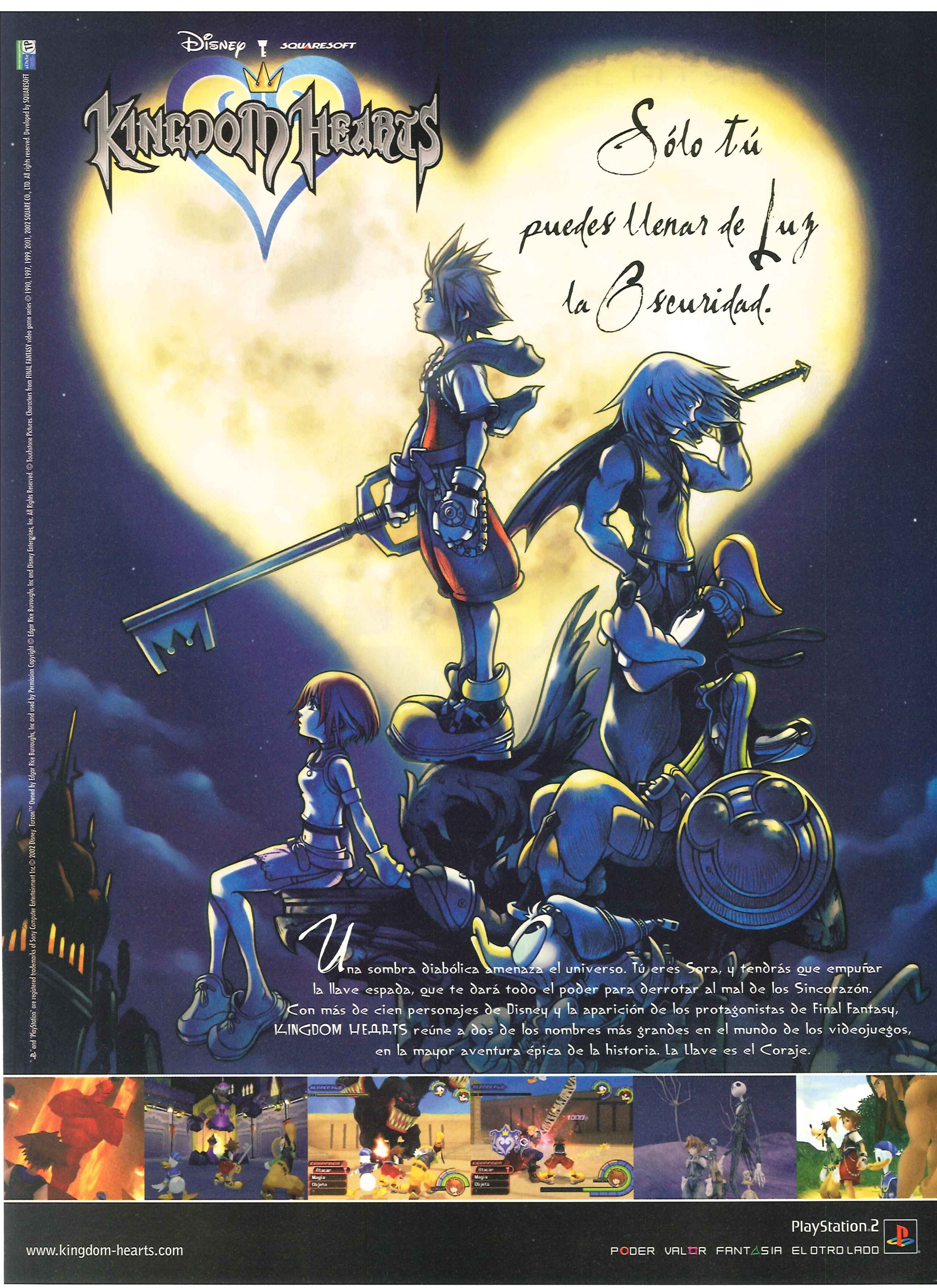
El desarrollo de todas las carreras, según los desarrolladores de **Angel Studios**, será imprevisible. Los rivales se comportarán de una forma diferente cada vez que nos enfrentemos con ellos. Nunca existirá un favorito claro.



Cada una de las ciudades tiene su propio estilo de conducción. En Los Ángeles las calles son anchas y rectas, en París recorreremos estrechos callejones y amplias avenidas, y en Tokio las protagonistas serán las enrevesadas y atestadas autopistas.

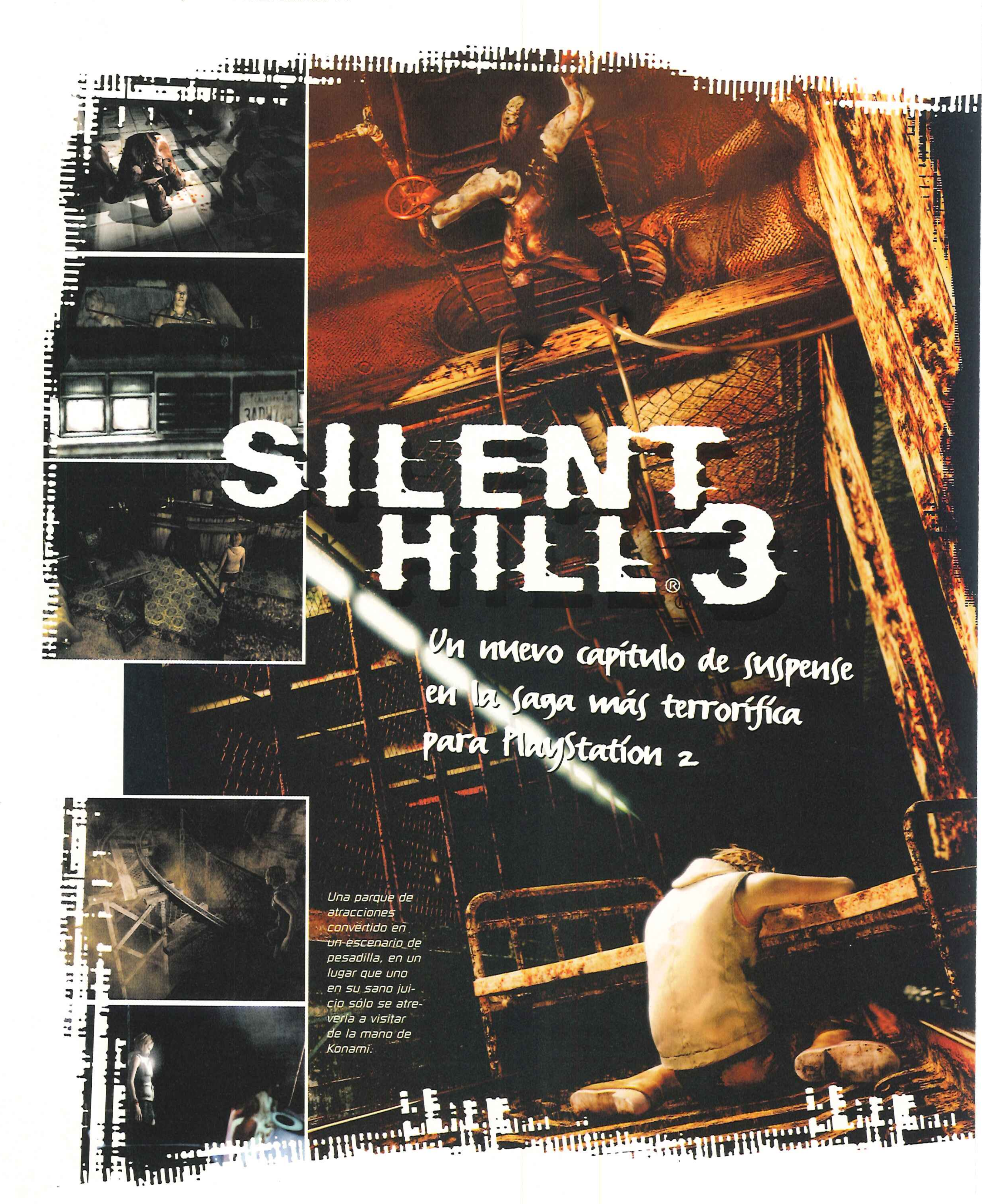


comenzaremos siendo un inexperto conductor en **Los Ángeles**. A medida que vayamos ganando carreras iremos adquiriendo más coches de los rivales y la historia, que gira en torno a un personaje femenino, irá avanzando. La mayor diferencia con respecto a otros títulos de carreras es que la ciudad estará a nuestra entera disposición. Podremos recorrerla a nuestro antojo y entrar en una competición cuando lo deseemos. Para ello contamos con 28 vehículos diferentes. Aunque no son reales, están inspirados en modelos auténticos y son un derroche de diseño. Otro de los apartados novedosos del juego es la posibilidad de manejar motocicletas, hasta tres diferentes. Incluso seremos capaces de disputar carreras mixtas entre motos y coches. Gráficamente será uno de los juegos más bellos del catálogo de **PS2**, con reproducciones de las zonas y monumentos más característicos de las tres ciudades (**Hollywood Boulevard**, el Teatro Chino, la Torre Eiffel, el Louvre, etc.), todo ello adornado con unos impresionantes efectos de luz en tiempo real. El apartado multijugador también estará contemplado con una opción de pantalla partida para dos jugadores y hasta cuatro jugadores con dos consolas. Asimismo, la posibilidad de juego *On-line* (sólo a través de banda ancha) también está contemplada, respetando todos los modos y opciones del juego principal.

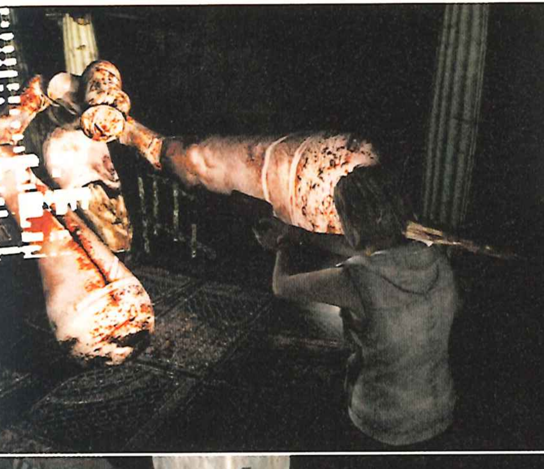


Disney
SQUARESOFT
KINGDOM HEARTS
Sólo tú
puedes llenar de Luz
la Oscuridad.
Una sombra diabólica amenaza el universo. Tú eres Sora, y tendrás que empuñar la llave espada, que te dará todo el poder para derrotar al mal de los Sincorazón. Con más de cien personajes de Disney y la aparición de los protagonistas de Final Fantasy, KINGDOM HEARTS reúne a dos de los nombres más grandes en el mundo de los videojuegos, en la mayor aventura épica de la historia. La Llave es el Coraje.
www.kingdom-hearts.com
PlayStation 2
PODER VALOR FANTASIA EL OTRO LADO
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2002 Disney. Tarzan™ Owned by Edgar Rice Burroughs, Inc and used by Permission Copyright © Edgar Rice Burroughs, Inc and Disney Enterprises, Inc. All Rights Reserved. © Touchstone Pictures. Characters from FINAL FANTASY video game series © 1990, 1997, 1999, 2001, 2002 SQUARE CO., LTD. All rights reserved. Developed by SQUARESOFT

por << R.Dreamer >>



Una parque de atracciones convertido en un escenario de pesadilla, en un lugar que uno en su sano juicio sólo se atrevería a visitar de la mano de Konami.



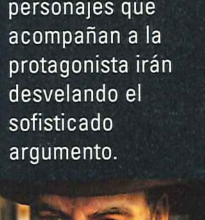




El metro oculta sorpresas desagradables para Heather, y solo podrá evitarlas encontrando una vía de escape de este pasaje hacia las tinieblas.

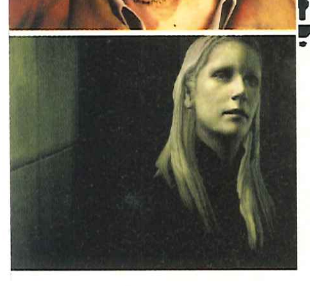
<Un inquietante viaje a las regiones más oscuras del alma humana>

Secundarios
Como viene siendo habitual, los personajes que acompañan a la protagonista irán desvelando el sofisticado argumento.



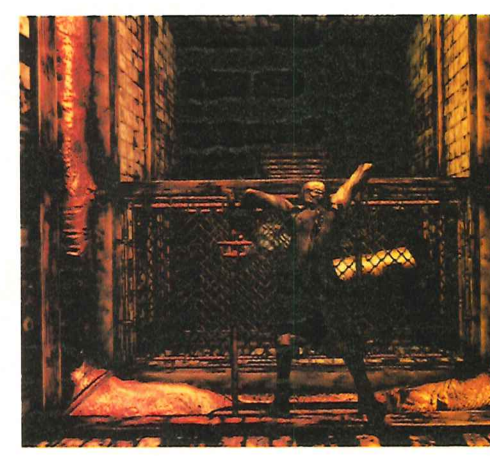


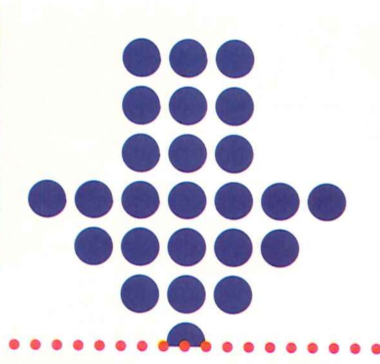
Arte Abstracto
El aspecto de las criaturas ha sufrido un concienzudo proceso desde los bocetos hasta el resultado final en pantalla.



Aquellos que han osado introducir sus cándidas mentes en el mundo de *Silent Hill*, estarán esperando ansiosos una nueva oportunidad de regresar al reino de la locura y la desolación. El mismo equipo que nos ha hecho temblar en las dos ediciones pasadas ha vuelto a dar forma a un título que completa una trilogía de miedo. Aparentemente no hay conexión alguna entre ninguno de los juegos; únicamente las referencias a la ciudad de **Silent Hill** y al oscuro mundo alternativo que emana de sus calles, junto a la impresionante ambientación, parecen servir de nexo común para atar los cabos entre los diferentes capítulos de esta saga. En esta nueva entrega **Konami** nos sorprende con un nuevo argumento que por primera vez en *Silent Hill* cuenta con una protagonista femenina, **Heather**. Durante unas vacaciones, de visita en un centro comercial, mantiene una conversación telefónica con su padre. Y sin previo aviso, lo que era un día apacible y tranquilo se convierte en un escenario de pesadilla, como si una mano invisible hubiera corrido el telón para mostrar la cara más amarga de la existencia. La feliz algarabía de los visitantes del centro comercial desaparece dando lugar a un siniestro silencio, sólo roto por los pasos de las criaturas arropadas por la penumbra. Como ya ocurriera en *Silent Hill 2*, en esta ocasión la protagonista visitará zonas que no han aparecido en ninguno de los títulos anteriores, como una estación de metro y un lúgubre parque de atracciones. De nuevo vuelven a explotarse los efectos gráficos como el «ruido» que muestra la imagen con un filtro granulado y un entorno cubierto por la oscuridad más absoluta que sólo se abrirá ante la luz de nuestra linterna. Y por supuesto, otra vez seremos atormentados por un apartado sonoro de increíble factura. Movimientos sigilosos de seres que se ocultan en la noche, gruñidos y las impecables composiciones de **Akira Yamaoka** dan vida a una atmósfera sacada de un mal sueño. En la página *web (www.konamityo.com/sh3)* de **Konami** pueden encontrarse dos ejemplos del estilo que nos depara la banda sonora de ***SH3***, con dos cortes: *Memory Of The Waters* y *You're Not Here*. Aunque aún no hay una fecha definitiva para su lanzamiento en **Europa**, todo apunta a que las puertas de está ciudad se abrirán el próximo verano.

<Una experiencia sonora y visual diseñada para inquietar nuestras mentes>





VOTA LOS M



Durante el 2002 hemos sido testigos del nacimiento de auténticas joyas para PlayStation 2. Un año más ponemos en vuestras manos la responsabilidad de premiar a los mejores títulos del año pasado

CATEGORÍAS

01) MEJOR JUEGO DEL AÑO

De entre todas las novedades que han pasado por tus manos, seguro que hay un título que te ha hecho vibrar como ningún otro. Déjate guiar por el corazón y no dudes en premiar al que ha sido el juego de tus sueños con el máximo galardón.

02) MEJOR JUEGO DE CONDUCCIÓN

Dentro de este género han aparecido títulos importantes a lo largo del año. Simulación, *arcade*, preciosismo en los gráficos, cada título ha aportado su granito de arena para satisfacer al usuario, pero sólo tú decidirás cuál merece ser el ganador.

03) MEJOR JUEGO DE AVENTURA/RPG

En esta categoría se dan cita todos los juegos de aventura y *RPG*. Si has vivido una historia fascinante sumergiéndote en maravillosos mundos de fantasía o has disfrutado resolviendo *puzzles*, vota por ese título que te ha dejado tan buen sabor de boca.

04) MEJOR JUEGO DE PLATAFORMAS

Para esta edición hay varios candidatos a alzarse con la victoria dentro de uno de los géneros con más solera. ¿Qué juego ha puesto al límite tus habilidades, realizando saltos imposibles o en titánicas luchas contra los jefes finales? Esperamos tu respuesta.

05) MEJOR JUEGO DEPORTIVO

Un género que podría contar con infinitas nominaciones: deportes de invierno, *hockey*, ciclismo, baloncesto y, por supuesto, el deporte rey por excelencia, el fútbol. Y uno de los que más te han hecho disfrutar en compañía de tus amigos durante largas horas.

06) MEJOR JUEGO ACCIÓN/SHOOT'EM-UP

Entramos en la categoría donde el jugador apenas tiene tiempo para pensar, librándose de sus enemigos con un completo arsenal, ya sea apretando el gatillo o a espadazo limpio. ¿Qué título ha puesto tu capacidad al límite sin que pudieras soltar el mando?

07) MEJOR JUEGO DE LUCHA

Un género que no podía faltar y al que se han sumado magníficos juegos durante esta temporada. Los amantes de los *beat'em-up* han tenido la oportunidad de medir sus fuerzas en el *ring* y te toca a ti decidir cuál de ellos se alzará con la victoria.

08) PREMIO DE LA REDACCIÓN

Como el año pasado, la redacción de **PlayStation 2 Revista Oficial** tiene un premio especial reservado para el título que más impacto ha causado entre sus redactores. El juego que nos ha hecho perder horas de sueño y nos ha sorprendido más.

EJORES DE 2002

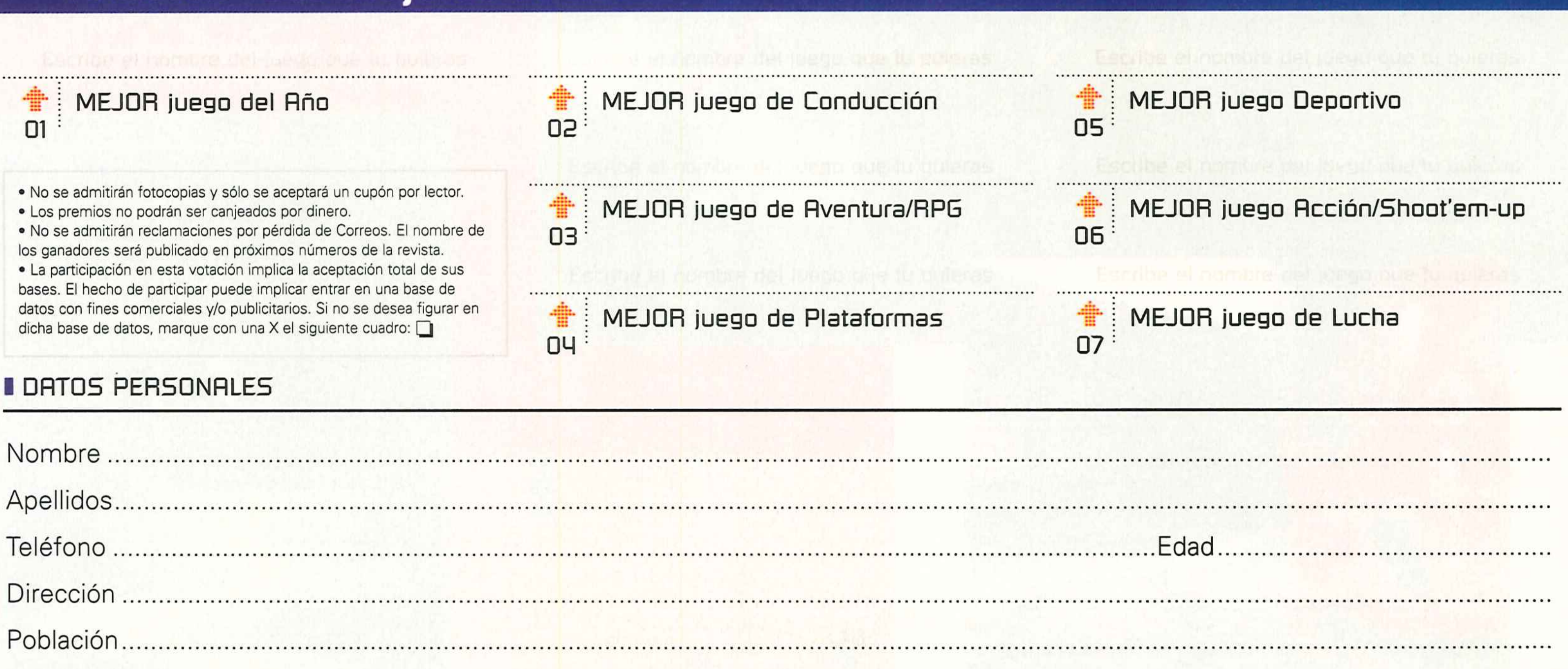
PlayStation®2
Revista Oficial - España



¿QUIERES CONSEGUIRLOS?

PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL quiere agradecer tu colaboración sorteando 5 espectaculares packs de juegos entre todos los lectores que manden sus votos. Y como no podía ser menos, los 5 ganadores conseguirán todos los títulos que triunfen en las diferentes categorías, para que puedan presumir de contar con **LOS MEJORES DE 2002** para **PlayStation 2**. Para participar en la votación y entrar en el sorteo, sólo tienes que enviar el cupón adjunto antes del 1 de marzo a la siguiente dirección: **PlayStation 2 Revista Oficial, calle O'Donnell 12, Madrid 28009**. No olvides poner en una esquina del sobre «**Los Mejores de 2002**» Recuerda que para resultar ganador no es necesario que las votaciones personales coincidan con los resultados definitivos. La simple participación es el único requisito para entrar en el sorteo de los 5 packs de juegos.

Votación «Los Mejores de 2002»



01 MEJOR juego del Año

02 MEJOR juego de Conducción

03 MEJOR juego de Aventura/RPG

04 MEJOR juego de Plataformas

05 MEJOR juego Deportivo

06 MEJOR juego Acción/Shoot'em-up

07 MEJOR juego de Lucha

- No se admitirán fotocopias y sólo se aceptará un cupón por lector.
- Los premios no podrán ser canjeados por dinero.
- No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista.
- La participación en esta votación implica la aceptación total de sus bases. El hecho de participar puede implicar entrar en una base de datos con fines comerciales y/o publicitarios. Si no se desea figurar en dicha base de datos, marque con una X el siguiente cuadro: ❑

DATOS PERSONALES

Nombre ....

Apellidos ....

Teléfono .... Edad ....

Dirección ....

Población ....

Provincia .... Código Postal ....




SHINOBI

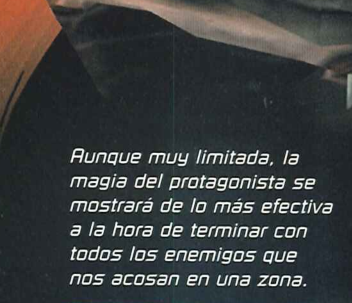
El clásico arcade de Sega pega el salto a los 128 bits de Sony

- COMPAÑÍA: SEGA
- DESARROLLADOR: OVERWORKS
- DISTRIBUIDOR: SEGA
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-JAP
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: PRIMAVERA 2003

por << Dani3po >>



Parece que los «remakes» de viejos clásicos de la historia del videojuego están de moda. Títulos como *Gauntlet*, *Contra* o este ***Shinobi*** demuestran el interés de los programadores por traer de vuelta al panorama actual juegos que triunfaron hace ya muchos años, y que quedaron grabados en las retinas de los jugadores más veteranos. En esta ocasión se trata de una saga que vio por primera vez la luz en los salones recreativos allá por 1987 y tuvo una enorme repercusión a nivel mundial, ya que aportaba un toque de estrategia a los clásicos *arcades* de plataformas bidimensionales. La historia giraba en torno a un *ninja* llamado **Musashi** que se enfrentaba a todo un ejército de malhechores. A causa de este éxito se sucedieron varias secuelas para diversos sistemas domésticos, la última de las cuales se remonta a la 32 *bits* de **Sega**, la malograda **Saturn**. Ahora, más de quince años después, esta compañía (que desde que se convirtió en una *third party* y dividió sus equipos de programación en entidades independientes se encuentra en su etapa más



Aunque muy limitada, la magia del protagonista se mostrará de lo más efectiva a la hora de terminar con todos los enemigos que nos acosan en una zona.

En anteriores capítulos...

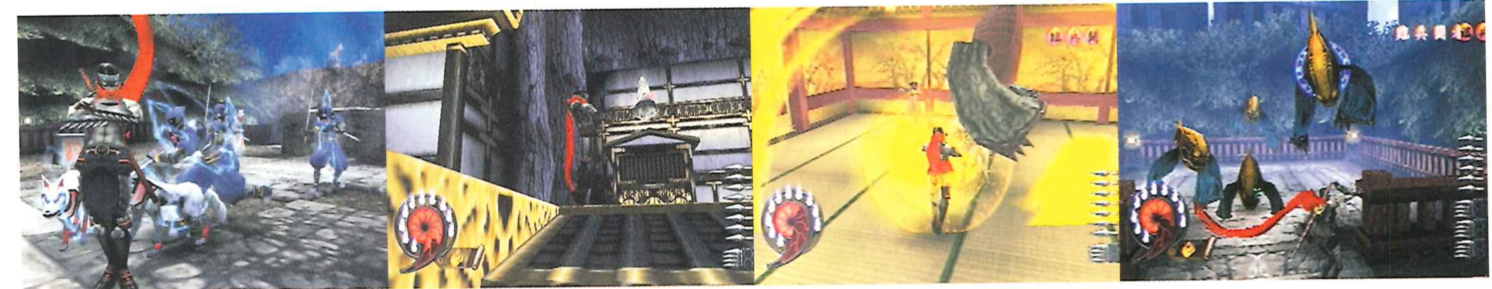
Una de las sagas con más relumbrón y fama de la historia de Sega

La recreativa original fue convertida para **Master System II** y otros soportes de la época. Más tarde apareció en **Megadrive** *The Revenge Of Shinobi* y *Shinobi III: Return Of The Ninja Master*. **Saturn** tuvo su propio capítulo, llamado *Shinobi Legions*.









Los enemigos aéreos serán los más molestos. Para acabar con ellos lo mejor es aturdirles primero con uno de nuestros shurikens.

prolífica) ha decidido actualizar el clásico. El resultado ha sido un *arcade* cargado de acción y elementos de plataformas, como su predecesor, sólo que esta vez hace gala de unas impresionantes 3D, como no podía ser de otro modo en la época que vivimos. El protagonismo ha recaído esta vez en **Hotsuma**, un *ninja* cuyo atuendo poco tiene que ver con el de su antecesor. El diseño de este personaje constituye, sin duda, uno de los puntos fuertes del juego. La estilización gráfica y la belleza formal de todo el conjunto será lo que primero nos llame la atencion. Detalles como el movimiento en forma de estela de la bufanda que lleva el protagonista sorprenden positivamente. Una

<La posibilidad de agarrarse a las paredes y el doble salto añaden dinamismo al juego de Sega>

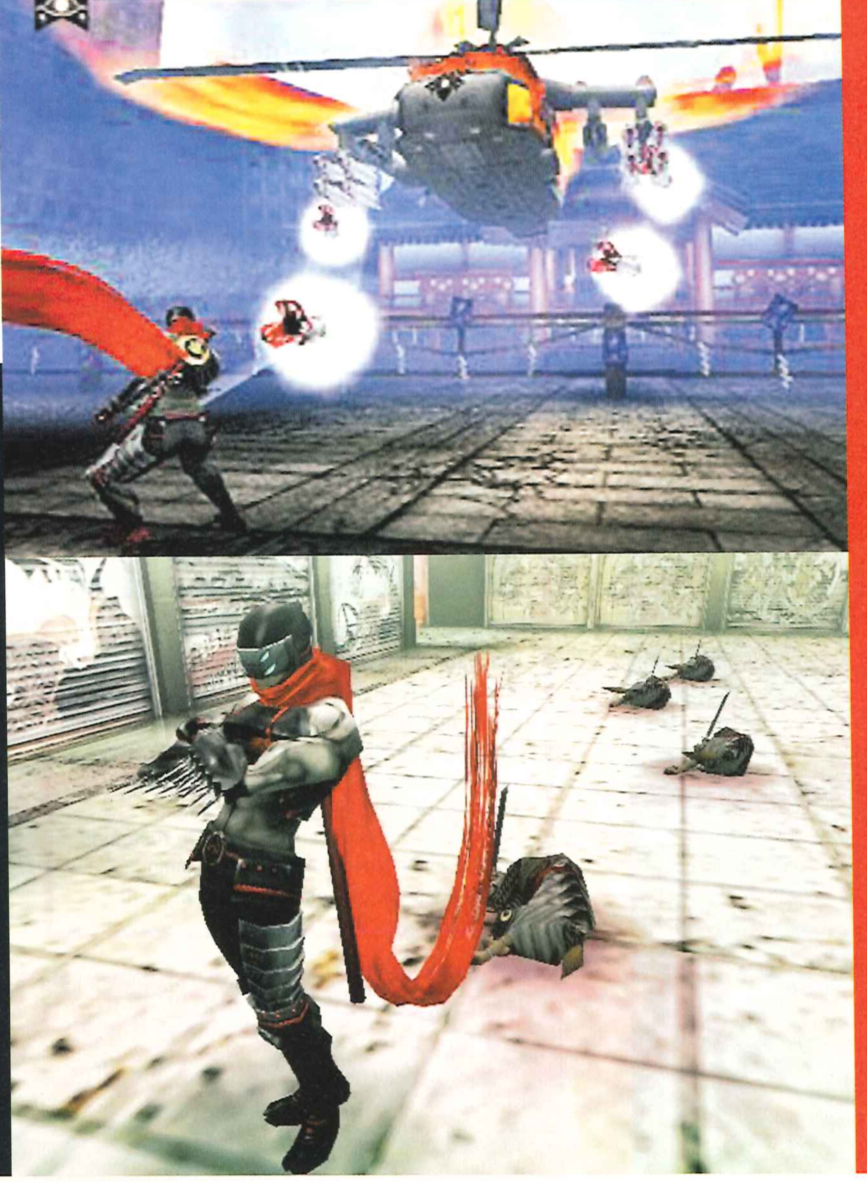
vez metidos en faena, comprobaremos que, pese a toda la evolución técnica, pocas cosas han cambiado en este ***Shinobi***. **Hotsuma** puede utilizar su espada, los *shurikens* limitados y un ataque de patada para acabar con sus enemigos. También cuenta con un doble salto y un rápido movimiento que le transportará de un punto a otro cercano, dejando tras de sí un clon fantasmal de él mismo. Esta posibilidad es una de las pocas novedades del juego, y nos resultará muy útil para huir de los enemigos y al mismo tiempo confundirlos. El desarrollo, pese a las 3D, no nos permitirá demasiada libertad de movimientos. Avanzar, acabar con un grupo de enemigos, superar una zona de plataformas y vuelta a empezar. En un punto de la aventura adquiriremos una nueva espada, llamada *Akujiki*, que absorbe la energía de los enemigos. Los enfrentamientos contra los jefes finales son las secuencias más espectaculares del título, y nos hará falta una estrategia diferente para destruir a cada uno de ellos. Un total de 8 niveles, divididos en varias secciones cada uno, presenciarán las aventuras del protagonista, desde ciudades destruidas a templos antiguos. La leyenda visitará próximamente vuestra consola.

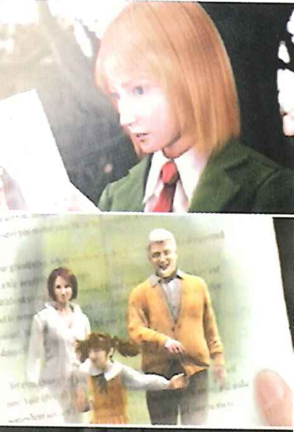
▲ ON 
El estilo gráfico es muy atractivo y la jugabilidad mantiene el sabor del clásico de los ochenta pero con mayor dinamismo.

▼ OFF
Aparte de recuperar un clásico para la modernidad, no aporta nada nuevo a un catálogo mucho más competitivo que el de la época que le vio nacer.

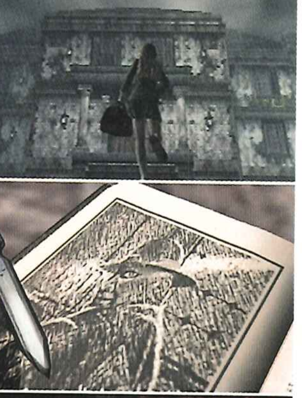


En algunos momentos del juego asistiremos a secuencias en las que el protagonista, en una pose de lo más arrogante, ve cómo todos sus enemigos se desintegran simultáneamente tras haber probado el filo de su espada. Un homenaje a las clásicas películas de ninjas tan famosas por aquellos lares.

















- **COMPAÑÍA:** CAPCOM
- **DESARROLLADOR:** SUNSOFT-FLAGSHIP
- **DISTRIBUIDOR:** ELECTRONIC ARTS
- **PAÍS DE ORIGEN:** JAPÓN
- **GÉNERO:** SURVIVAL HORROR
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **VERSIÓN:** NTSC-JAPÓN
- **JUGADORES:** 1
- **FECHA DE APARICIÓN:** ABRIL 2003

CLOCK TOWER 3

La saga de culto iniciada por Human hace siete años regresa de la mano de Capcom

por << The Elf >>

Los orígenes de esta saga minoritaria de terror creada por **Human** se remontan a 1995 en forma de cartucho de **Super Famicom**. Un año después apareció la segunda parte bajo los designios de **PSone**, este fue el único *Clock Tower* que apareció en **Europa**. Las líneas maestras de la saga habían nacido y mostraban un control de la acción mediante un puntero y un enemigo que dejó secuelas mentales en todos los que hemos disfrutado horas y horas con esta genial saga: el genial *Scissorman*. Después de esto **Human** publicó una especie de tercera parte con el sobrenombre de *Ghost Head/The Struggle Within* en la que no aparecería el «entrañable» hombre de las tijeras. Hace un par de años **Capcom** anunció que iba a desarrollar la tercera parte de *Clock Tower*. La cosa prometía, el director del proyecto sería **Kinji Fukasaku**, afamado director japonés (*Battle Royale*), el argumento y el escenario serían elaborados por **Flagship** y la programación correría a cargo de **Sunsoft**. **Capcom** supervisaría con mimo todo el conjunto. El resultado ya está entre nosotros y os puedo asegurar que la espera de este nuevo ***CT*** ha merecido la pena. El argumento nos mete en la piel de **Alyssa Hamilton**, una joven predestinada por sus ancestros para eliminar todo tipo de asesinos que tendrá que ir en busca de su madre misteriosamente desaparecida. Antes de dar con su paradero tendrá que visitar diferentes épocas (1942, 1960...) y un mismo emplazamiento, las frías y brumosas calles de **Londres** para acabar con los más terribles asesinos en serie. El primero de ellos será un abominable ser que porta un gran martillo con el que partirá el cráneo a una indefensa niña delante de tus ojos; el segundo una criatura enfundada en un grotesco traje protector que ciega a sus víctimas con pesticidas y luego los introduce vivos en cubas de ácido. Poco más se puede decir de lo que os espera, tan sólo que las



Acaba con tu enemigo

Después de resolver todos los misterios de cada escenario nos enfrentaremos al enemigo en un duelo a muerte, al más puro estilo *final boss*, con barra de energía incluida. **Alyssa**, arco de luz en mano, tendrá que restar la energía del enemigo a flechazo limpio mientras evita sus ataques. Cuando restemos su energía le enviaremos al mismísimo infierno y sus víctimas descansarán en paz.





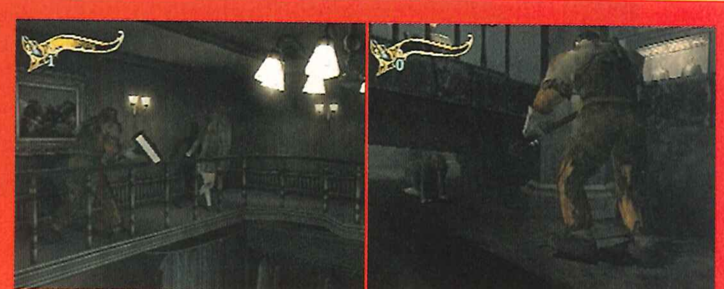


A lo largo de la aventura nos encontraremos con numerosos puzzles a resolver de una dificultad bastante asequible.

Las caras de la muerte

Se convertirán en tu peor pesadilla

Los asesinos en serie diseñados por **Amemiya Keita** que nos perseguirán por los claustrofóbicos escenarios de ***Clock Tower 3*** son una obra maestra del desasosiego humano. **Sledgehammer**, el individuo del mazo, el ser enfundado en un traje protector que fumiga a sus víctimas o el demonio de las dos hachas son un buen ejemplo de ello.



<Clock Tower 3 muestra la cara más opresiva y claustrofóbica del terror>



espeluznantes escenas CG del juego, elaboradas con el más realista *motion capture* os pondrán los pelos de punta y abrirán vuestras bocas de par en par. Mención especial para la impactante *intro* y las secuencias de introducción de los asesinos. La misión de **Alyssa** será poner paz en las almas atormentadas por estos asesinos en serie y acabar con estas perturbadas mentes. La esencia y el terror claustrofóbico de los anteriores *Clock Tower* está intacto e incluso potenciado. Tendremos un control total sobre **Alyssa**, y deberemos huir, defendernos y escondernos de nuestros enemigos con más énfasis que nunca. **Alyssa** no porta armas, hasta el enfrentamiento final con el enemigo, por eso habrá que hacer uso del ingenio, escondrijos y todo tipo de objetos para no perecer bajo las artes asesinas del rival. Y entre aparición y aparición del enemigo, tiempo libre para resolver *puzzles*, liberar almas y esclarecer todo tipo de enigmas. Técnicamente decir que los escenarios son de una calidad notable, con una ambientación y dimensiones tan opresivas como merece un *Clock Tower*, los enemigos, auténticas aberraciones de la lógica, la banda sonora a la altura del conjunto, con un **Koji Kubo** inspirado, una colección de sonido FX al estilo *Resident Evil* y una curva de dificultad muy japonesa para no desesperar al jugador, cosa que seguro cambiará cuando llegue a Occidente...

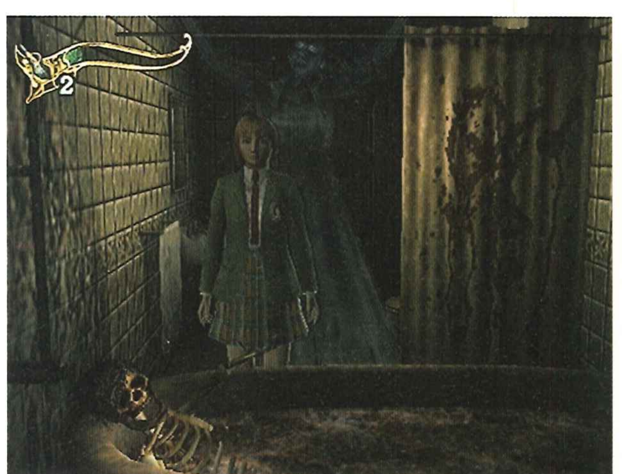


▲ ON

La ambientación lograda y la cruda violencia de las imágenes le convertirán en uno de los grandes del género en PS2. Las secuencias CG son increíbles.

▼ OFF

Las cámaras nos dejarán vendidos en ocasiones y el eterno correteo de Alyssa resta algo de credibilidad al ambiente. ¿Para qué Final Bosses?













Si pulsamos Start accederemos al menú principal donde hallaremos el inventario, un esquema del mapa, los objetos especiales, los documentos encontrados y las opciones de juego. Si pulsamos L1 accederemos directamente al mapa del escenario.



LA FUENTE

Además de recargar nuestras provisiones de agua bendita (la reserva es limitada) en estos lugares podremos salvar partida.



¡¡¡PÁNICO!!!

Al completarse la barra de pánico el control sobre **Alyssa** será menos efectivo y al siguiente ataque enemigo sucumbiremos...



ESCONDRIJOS

Unos serán menos efectivos que otros pero nos brindarán la oportunidad de observar y sufrir la situación en primera persona.





- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KTYO
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2003

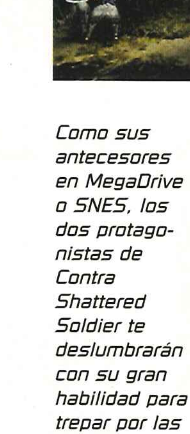
por << Nemesis >>

CONTRA SHATTERED SOLDIER

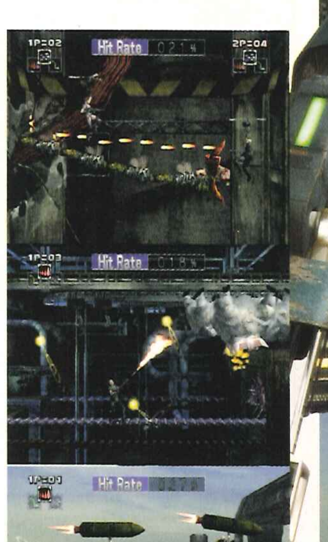
Konami moderniza una de sus sagas clásicas más incombustibles

Entre los buenos propósitos de **Konami** para este 2003 que acaba de empezar, está el de recuperar los *Contra*, una franquicia injustamente olvidada (o mancillada, en el caso del funesto *Contra: Legacy Of War* de **PSone**) que volverá a recuperar su esplendor de antaño gracias a ***Contra Shattered Soldier***, la primera entrega de la saga para **PS2**. **KCE Tokyo** no sólo ha buscado crear un buen *shooter*, sino convertirlo en un éxito de ventas y por ello ha recurrido a la nostalgia, rescatando momentos de anteriores *Contra* como el clásico fuerte en la selva o el tortugón de **SNES**, y al ilustrador de origen australiano **Ashley Wood**, conocido por su trabajo en cómics del sello **Image**, como *Spawn* o *Sam & Twich*. El señor **Wood**, bastante popular en el mercado **USA**, es el responsable del diseño de los dos protagonistas de ***Shattered Solider*** y de las desconcertantes criaturas que les saldrán al paso. A lo largo de siete interminables fases de desarrollo 2D, podrás reencontrarte con las dos cualidades que han definido la saga *Contra* desde aquella lejana recreativa de 1987: la espectacularidad de sus jefes y su tremenda dificultad. A menos que la versión final PAL incorpore algunos cambios exclusivos, el ***Shattered Soldier*** que llegará a nosotros ofrecerá sólo tres *continues* para superar todo el juego, al menos en lo que respecta a la dificultad Normal y *Hard*. Estarás tentado a visitar el modo *Easy*, pero ello conlleva no ver jamás el auténtico final del juego. Un gran dilema al que tendrás que enfrentarte a partir del próximo mes de marzo, cuando ***Contra Shattered Soldier*** irrumpa por fin en las tiendas europeas. De momento, lo único que podemos hacer es ponerte los dientes largos con estas pantallas y desvelar algunos aspectos del juego, como su argumento,

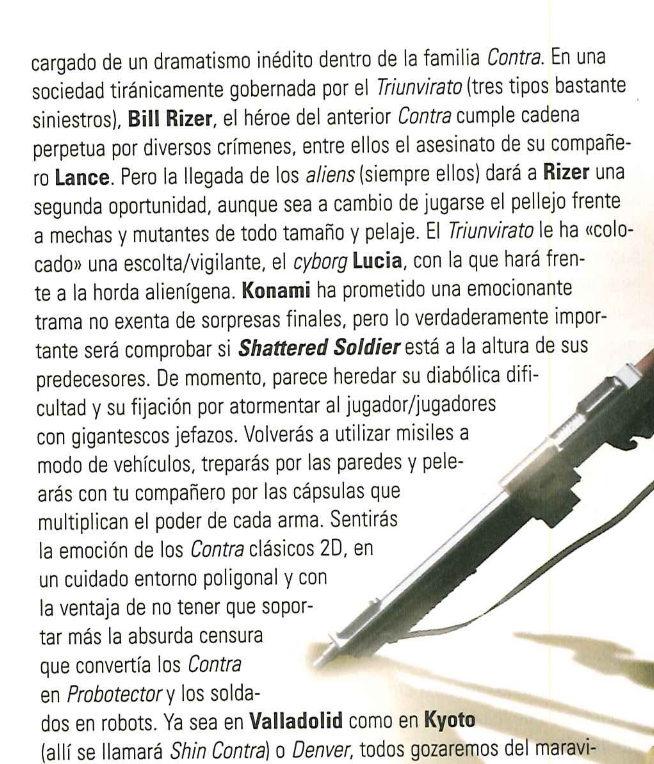




Como sus antecesores en MegaDrive o SNES, los dos protagonistas de Contra Shattered Soldier te deslumbrarán con su gran habilidad para trepar por las paredes y utilizar los misiles a modo de vehículos.





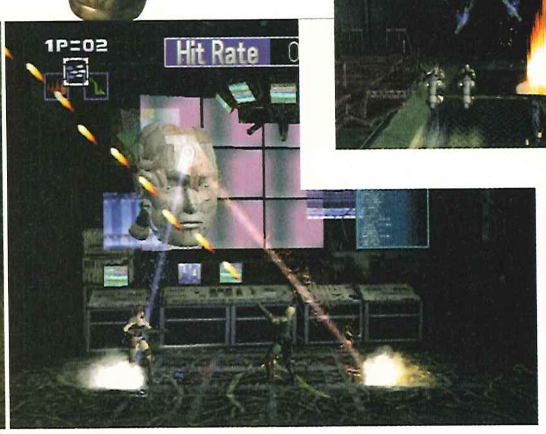


cargado de un dramatismo inédito dentro de la familia *Contra*. En una sociedad tiránicamente gobernada por el *Triunvirato* (tres tipos bastante siniestros), **Bill Rizer**, el héroe del anterior *Contra* cumple cadena perpetua por diversos crímenes, entre ellos el asesinato de su compañero **Lance**. Pero la llegada de los *aliens* (siempre ellos) dará a **Rizer** una segunda oportunidad, aunque sea a cambio de jugarse el pellejo frente a mechas y mutantes de todo tamaño y pelaje. El *Triunvirato* le ha «colocado» una escolta/vigilante, el *cyborg* **Lucia**, con la que hará frente a la horda alienígena. **Konami** ha prometido una emocionante trama no exenta de sorpresas finales, pero lo verdaderamente importante será comprobar si ***Shattered Soldier*** está a la altura de sus predecesores. De momento, parece heredar su diabólica dificultad y su fijación por atormentar al jugador/jugadores con gigantescos jefazos. Volverás a utilizar misiles a modo de vehículos, treparás por las paredes y pelearás con tu compañero por las cápsulas que multiplican el poder de cada arma. Sentirás la emoción de los *Contra* clásicos 2D, en un cuidado entorno poligonal y con la ventaja de no tener que soportar más la absurda censura que convertía los *Contra* en *Probotector* y los soldados en robots. Ya sea en **Valladolid** como en **Kyoto** (allí se llamará *Shin Contra*) o *Denver*, todos gozaremos del maravilloso y difícil *Contra* en igualdad de condiciones.

▲ **ON**
En una época en la que se abusa de mecánica demasiado enrevesada, Konami recupera un shooter 2D de los de toda la vida.

▼ **OFF**
Al parecer también ha recuperado la brutal dificultad de los anteriores Contra.





<Shattered Soldier ofrece la mecánica 2D clásica de los Contra con la calidad gráfica que se espera de PS2>



Jefazos para quitar el aliento

¿Que sería de la franquicia Contra sin ellos?

Son la verdadera seña de identidad de la saga, y según puedes comprobar por estas pantallas, no desmerecerán en absoluto a los jefazos de los anteriores *Contra*. Los nostálgicos reconocerán en la primera fase a un viejo amigo... el entrañable tortugón del *Contra: Alien Wars* de **SuperNintendo**.

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: SAN DIEGO STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: 19 MARZO 2003

por << Anna >>

THE MARK OF KRI

Combates innovadores y salvajes en una magnífica leyenda con héroe incluido



Tan adulto y tan infantil a la vez... Personajes grotescos y algo esquemáticos, entornos naturales y llenos de fantasía, ambientaciones aztecas y mayas dentro de una acción y desarrollo cuando menos violento. Sin duda, una mezcla algo inaudita que bien podría conducirnos a la confususión. ***The Mark Of Kri*** nos traslada siglos atrás para evitar que La Oscuridad invada y destruya el mundo terrenal. **Rau** es el elegido y para ello deberemos ayudarle a abatir a todos aquellos que estén del «lado oscuro». El sistema de combates utilizado es su toque de distinción pues, guste o no, supone un auténtico espectáculo visual. Los programadores se han basado en un proceso de *lock on* que predetermina al enemigo que hay que atacar con un botón del *pad* (ya sea X, Cuadrado o Círculo) para después, con tan sólo pulsar el botón correspondiente a cada enemigo, agredir a uno en particular. Parece sencillo, pero nada más lejos de la realidad. Habrá que ejecutar series de *combos* y movimientos realmente salvajes que nos exigirán un duro entrenamiento para manejarlos a la perfección. Sangrientos y descabellados duelos, pero la trama también da cabida al misticismo, al sigilo, al espionaje y a la estrategia. Aún hay que pulir algunos aspectos en el apartado gráfico, pero en esta *beta* se puede apreciar, sobre todo a través de los ojos del águila imperial, que las imágenes están dotadas de gran calidad y de un toque «gore» que a los más fervientes seguidores de los juegos de lucha gustará.

▲ ON
El sistema de combate empleado es muy original. Los combos que se pueden realizar son espectaculares y la visión del águila está muy bien hecha.

▼ OFF
La imposibilidad de controlar la cámara y el movimiento de la misma nos dejará vendidos en más de una ocasión.

Si completas todos los desafíos de Baumusu en cada fase accederás a las Arenas de Batalla.





<El sistema de combates está basado en un proceso de lock-on que permite predeterminar al enemigo>



Kuzo, tu mejor aliado

Un águila imperial acompañará a Rau allá donde vaya para ayudarle en su misión

El gran guerrero podrá enviar a **Kuzo** a ciertos lugares para otear el lugar. A través de sus ojos veremos la situación de los enemigos o la ubicación de *items* necesarios para progresar en la aventura. Asimismo, podrá despistar a enemigos y activar palancas.



Rau maneja 4 tipos de armas, unas cuerpo a cuerpo y otras con objetivo en 1ª persona.

5354 **OcioMovil**

MELODIAS

TOP TELE

Morenita/Upa dance	morenita
Shin Chan	sinchan
Looney Tunes	looney
Starwars	starwars
Los Simpsons	simpsons

LOS MAS PEDIDOS

No te rindas/Álex Ubago	rindas
Mola mazo/Camilo Sesto	mola
Electrical Storm/U2	electrical
La fuerza de la vida/Varios	fuerza
69.g/Joaquin Sabina	69

TOP ACTUALIDAD

Die another day/Madonna	die
I'm gonna getcha/Shania Twain	getcha
Sms/Barcode brothers	sms
The game of love/Santana	**game**
Feel/Robie Williams	feel
Don't stop/Rolling Stones	dont
Desenchantee/Kate Ryan	desenchantee
En medio del camino/Guaraná	medio
Come speak to me/Elisa	speak
I am mine/Pearl Jam	mine
Check the meaning/Richard Ashcroft	meaning
Girlfriend/Alicia Keys	girlfriend
Antihéroe/M-Clan	antiheroe
Te tengo aquí/Marc Anthony	tengo
Positivity/Suede	positivity
Ni tú ni yo/Luz Casal	**nitu**
Jenny from the block/Jennifer López	jenny
Soy yo/Marta Sánchez	soyyo
Guajiro/Orishas	guajiro
Se me olvidó/Gian Marco	olvido
Te necesito/Amaral	necesito
Sácame de aquí/Bunbury	sacame
The zephyr song/Red hot chilli peppers	zephyr
Todo es mentira/Tess	mentira
Misunderstood/J. Bon Jovi	**misunderstood**
All my life/Foo Fighters	**allmy**
San Antonio/Antonio Vega	sanantonio
Obsessions/Suede	**obsessions**
Face to face/Carlos Jean	face
Moi lolita/Alizee	moilolita
Odio/Revólver	odio
You know you are right/Nirvana	know
Into the groove/Mad house	**groove**
Complicated/Avril Lavigne	complicated
The tide is high/Atomic Kitten	tide
Cry/Faith Hill	cry

TOP ROCK

So payaso/Extremoduro	payaso
Highway to hell/ACDC	highway
Smoke on the water/Deep Purple	smoke
Light my fire/The Doors	myfire
Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
Enter sandman/Metallica	enter
Starway to heaven/Led Zeppelin	stayrway
Sheena is a punk rocker/Ramones	sheena
Teen Spirit/Nirvana	teen
Fiesta Pagana/Mago de Oz	pagana
By the way/Red hot chilli pepers	way

TOP FUTBOL

Himno R. Madrid	madrid
Himno FC.Barcelona	barcelona
Himno Atlético de Madrid	atletico
Himno Centenario	centenario
Himno Valencia	valencia
Himno Real Sociedad	real
We are the champions/Queen	champions

TOP CINE Y TV

Amelie	amelie
Apatrullando la ciudad/El Fary	apatrullando
B.S.O. Rocky	rocky
La vida es bella	bella
El coche fantástico	knight
Flinstones	flinstones
Exorcista	exorcista
Pantera rosa	panter
Verano azul	verano
Chihuahua/DJ Bobo	chihuahua
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
Starwars (Imperio)	vader
Friends	friends

DE HOY Y SIEMPRE

Cuéntame/Fórmula V	cuentame
Lucas/Rafaella Carrá	lucas
Te estoy amando .../Las Grecas	locamente
El baile de los pajaritos	pajaritos
Se acabó/María Jiménez	acabo
Torito guapo/El Fary	torito
Porompompero/M. Escobar	porompompero
Ese amor no se toca/Yuri	eseamor
Paquito Chocolatero	paquito
Chiquitita/Abba	chiquitita
Macumba/Georgie Dann	macumba

Envía un mensaje al **5354** con el texto **TONOPS** seguido del nombre de la melodía. Ejemplo: **TONOPS MORENITA**

Coste por melodía 2 x 0,90 Euros + IVA

LOGOS



Envía un mensaje al **5354** con el texto **LOGOPS** seguido de un espacio y la referencia del logo. Ejemplo: **LOGOPS XXX**

ESPECIAL KAMASUTRA

CENSURADO medusa | CENSURADO xxx | CENSURADO tetazas
CENSURADO pareja | CENSURADO arco | CENSURADO butaca

NUEVO **Ranas de la Suerte** **Regálalas**

ramistad  ramor  rsuerte

Envía al **5354** cualquiera de estos modelos, seguido del teléfono del destinatario. Ejemplo: **RSUERTEPS** y el número de teléfono.

Si la quieres en tu móvil envía un mensaje al **5354** con el texto **RSUERTEPS** o **RAMORPS** o **RAMISTADPS**. Ejemplo: **RAMISTADPS**

NUEVO **Minilogos**

 bicicleta  lunaestrella  paz  cruzcelta  smile  trebol  luna

estrelladavid, yinyan, bolos, bomba, veneno, billar, araña

Envía un mensaje al **5354** con el texto **MINIPS** seguido de un espacio y la referencia del logo. Ejemplo: **MINIPS PAZ**

NOMBRES

MONICA modelo 1 | MONICA modelo 2 | monica modelo 3
MONICA modelo 4 | MONICA modelo 5 | MONICA modelo 6

Envía un mensaje al **5354** con el texto **NOMBREPS** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras, junto con el número del modelo elegido. **Ej: NOMBREPS MONICA3**

INSULTOS Recibe los mejores insultos enviando **INSULTO** al **5354** y flipa.



CHISTES Alégrate el día enviando **CHISTEPS** al **5354**



DELIA



¿Quieres conocer a mis amigas? Envía **DELIA** al **5354**

LOVE MACHINE

Atrévete con esta aventura

Envía **LOVEPS** seguido de un espacio y tu **Nick** al **5354** y te presentaremos a la persona que estás buscando. Ejm.: **LOVEPS DULCINEA**

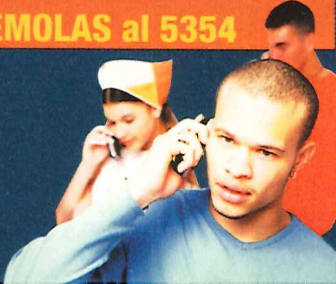


Admirad@r Secret@

Envía un mensaje al **5354** con el texto **PSSECRETO** seguido del nº de teléfono del destinatario y tu mensaje secreto.

MEMOLAS CHAT

Cientos de amigos te están esperando. Chatea con la gente más divertida. **Envía MEMOLAS al 5354**



Coste por mensaje 0,90 Euros + IVA

LOGOS: Nokia 3210, 3310, 3330, 5210, 5510, 6110, 6210, 6250, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 9110.
MELODÍAS: Nokia 3210, 3310, 3330, 5210, 5510, 6110, 6210, 6250, 6510, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 9110. Motorola V50, V66i, V60i, V100, V2288, V8088, Timeport 250, Accompli A008, T-191, T-192, T-192m. Alcatel 311 (soft 102), 511. Ericsson T20s, T29s (R2), T39, R520 (R2), T65, T68.

Al enviarnos el mensaje estás dando tu consentimiento expreso para recibir información (acompañada de publicidad o no) sobre la actividad y productos de Ociomovil. En el caso de no querer recibir información date de baja en http://www.ociomovil.com/baja

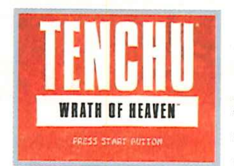


- COMPAÑÍA: ACTIVISION
- DESARROLLADOR: K2C
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: ABRIL 2003

TENCHU: WRATH OF HEAVEN

Los ninjas Rikimaru y Ayame regresan acompañados de un tercer asesino a sueldo, el buen doctor Tesshu

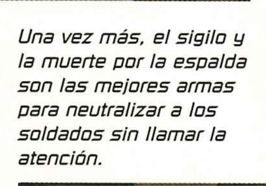
por << Nemesis >>



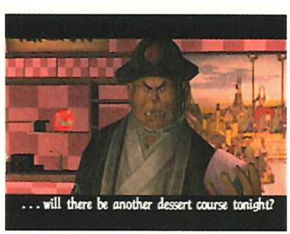
Con el mismo sigilo que demuestran los *ninjas* que lo protagonizan, el primer *Tenchu* para **PS2** ha irrumpido en este recién estrenado 2003 para traer algo de crueldad, astucia y emoción a nuestras grises vidas. ¿Estás listo para volver a ponerte en el pellejo de **Rikimaru** y **Ayame**, los asesinos *Ninja*? **Activision** ha preparado su regreso a lo grande, contratando a antiguos componentes de **SNK**, **Capcom** y **Squaresoft** (encuadrados en un nuevo equipo de desarrollo denominado **K2C**) para recrear el **Japón** medieval y producir una nueva y mejorada aventura en la que destaca la incorporación de un tercer personaje, **Tesshu**. Un tipo tan letal que no necesita otra arma que sus manos, capaces de romper vértebras y perforar cráneos con precisión quirúrgica. De hecho, ejerce de médico durante el día, pero de noche pone en práctica su otra profesión: asesino a sueldo. Al conservar la mecánica, sistema de control y menús de los dos anteriores *Tenchu*, ***Wrath Of Heaven*** es realmente sencillo de jugar aunque, para añadir interés al juego, **K2C** ha aumentado la inteligencia artificial de los enemigos (ahora son capaces de localizarte con la vista a mucha distancia), mejorado las secuencias de muerte por la espalda e incorporado la posibilidad de utilizar las armas de los enemigos caídos. De esta forma, y por primera vez, **Rikimaru** y Cía. añadirán lanzas, garfios y arcos a su arsenal habitual de *shurikens*, trampas explosivas, señuelos... hasta 30 clases de armas e *items* en total. Avalado por unos gráficos impresionantes, a mucha distancia de las entregas de **PSone**, ***Wrath Of Heaven*** promete convertirse en una de las sensaciones de 2003.

▲ ON
Igual de divertido y adictivo que sus hermanos de PSone, pero infinitamente más detallado a nivel gráfico... y bastante más bestia.

▼ OFF
Si la calidad ha subido, la dificultad no se ha quedado atrás. Superar cada misión lleva tiempo, tanto por el mapeado como por la inteligencia del enemigo.

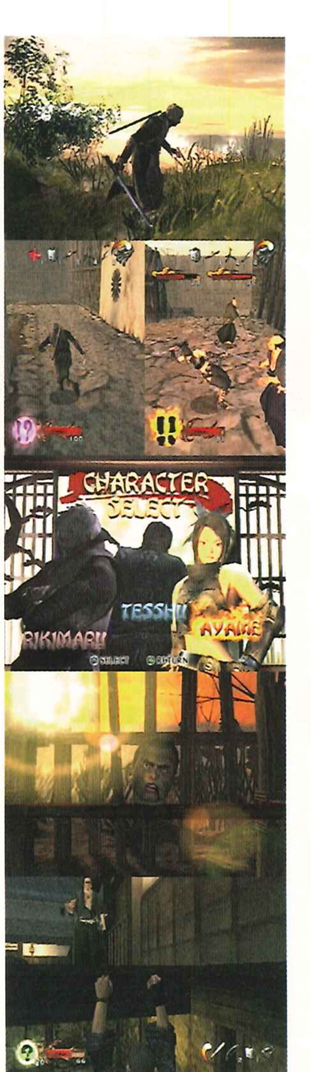


Una vez más, el sigilo y la muerte por la espalda son las mejores armas para neutralizar a los soldados sin llamar la atención.

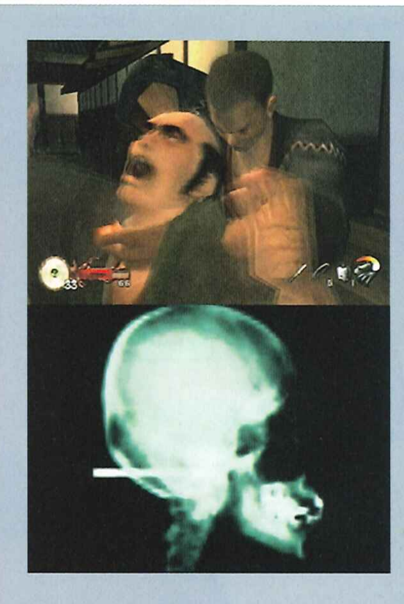




<Tenchu: Wrath Of Heaven ha sido creado por antiguos componentes de Capcom, SNK y Squaresoft>



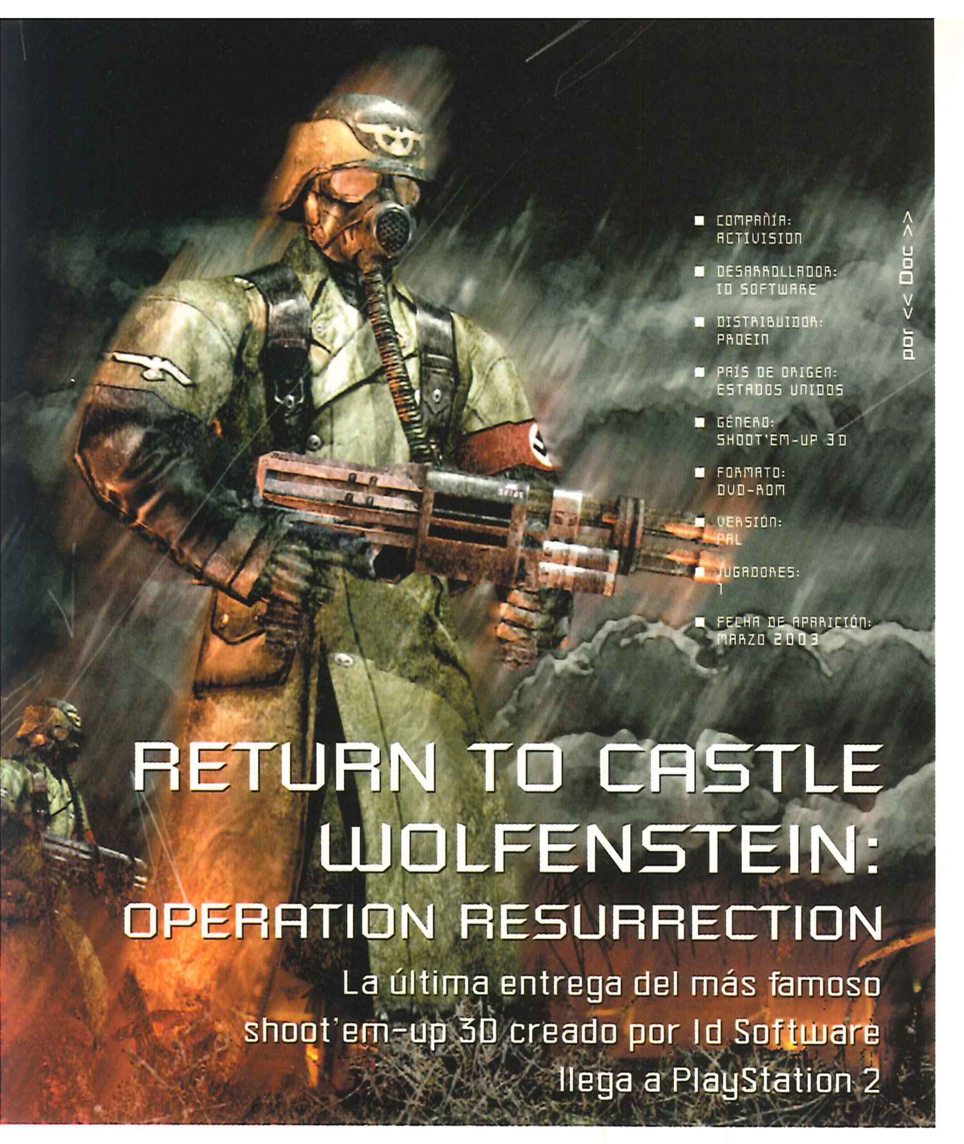
La aventura comienza con un espectacular salto de Rikimaru desde una cascada, en la parte más alta de la montaña.



El tercero en discordia

Tesshu: abnegado médico de día, asesino a sueldo por la noche...

A diferencia de **Rikimaru** y **Ayame**, **Tesshu** no necesita más armas que sus manos para dar muerte a los guardias. Sus técnicas de muerte por sorpresa son realmente escalofriantes...



por << Doc >>

- COMPAÑÍA: ACTIVISION
- DESARROLLADOR: ID SOFTWARE
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2003

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: OPERATION RESURRECTION

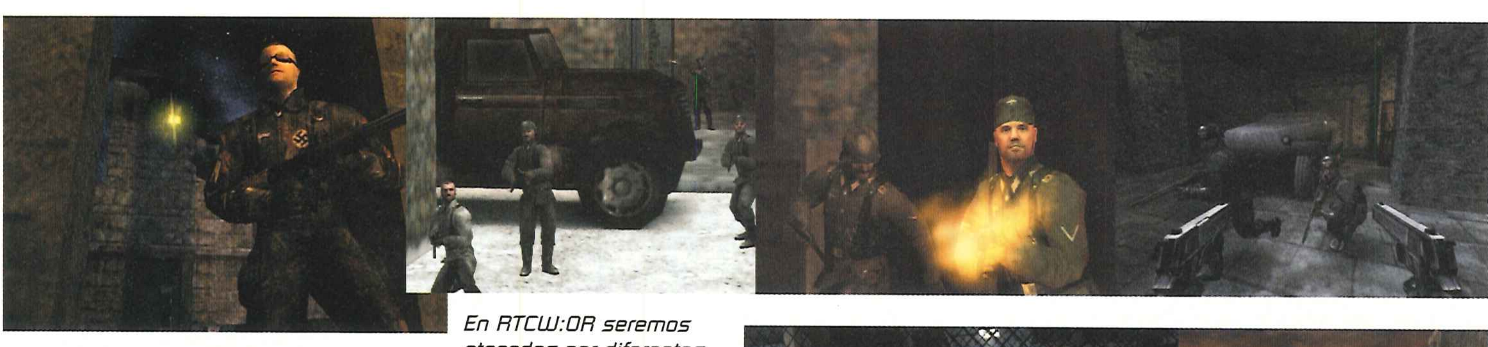
La última entrega del más famoso shoot'em-up 3D creado por Id Software llega a PlayStation 2



Wolfenstein, el padre de los *shoot'em-up*, el más conocido y jugado título creado por **Id Software**, llega ahora a **PlayStation 2** en su más evolucionada forma. ***Return To Castle Wolfenstein: Operation Resurrection*** es una especial conversión a **PS2** de la última entrega de la saga aparecida hace algo más de un año para **PC**. La versión creada por **Raster Productions** en exclusiva para los 128 *bits* de **Sony** incluye un desarrollo diferente al del título original, con muchos más secretos y rutas alternativas, presenta nuevos *items* y armas como el EMP (pulso electromagnético) y una nueva campaña que nos llevará a escenarios como el de **Egipto**, en el que lucharemos contra la amenaza nazi junto a **Agent One** (capturado y torturado en el castillo *Wolfenstein* al comienzo de la versión original). Además, **Id Software** ha querido diferenciar esta versión **PS2** a través de un sistema de control que sólo permite el uso del *DualShock 2* (no es compatible con teclado y ratón USB), con la consiguiente modificación del comportamiento de los enemigos. Lo único que le falta a esta versión para **PS2** es un modo multijugador (ni siquiera para dos jugadores) y un modo de juego *On-line* (algo inexplicable, ya que el adaptador *Ethernet* ya se comercializa en **EE.UU.**). Los programadores de **Raster** han conseguido alcanzar un nivel de detalle gráfico inimaginable en **PS2** (a través del tan traído y llevado *engine* de *Quake 3*), poniendo en pantalla las texturas en alta resolución más detalladas que hemos visto en un título de las características de ***Return To Castle Wolfenstein***, a la vez que se ha mantenido su *frame rate* muy estable y por encima de los 40 fotogramas por segundo.

▲ ON (7/10)
Las texturas de todos los elementos del juego poseen una calidad impresionante, pocas veces alcanzada en un shoot'em-up 3D para PlayStation 2.

▼ OFF (5/10)
La versión final de Return To Castle Wolfenstein carecerá de modo multijugador [ni siquiera para 2] y de posibilidades de juego On-line.

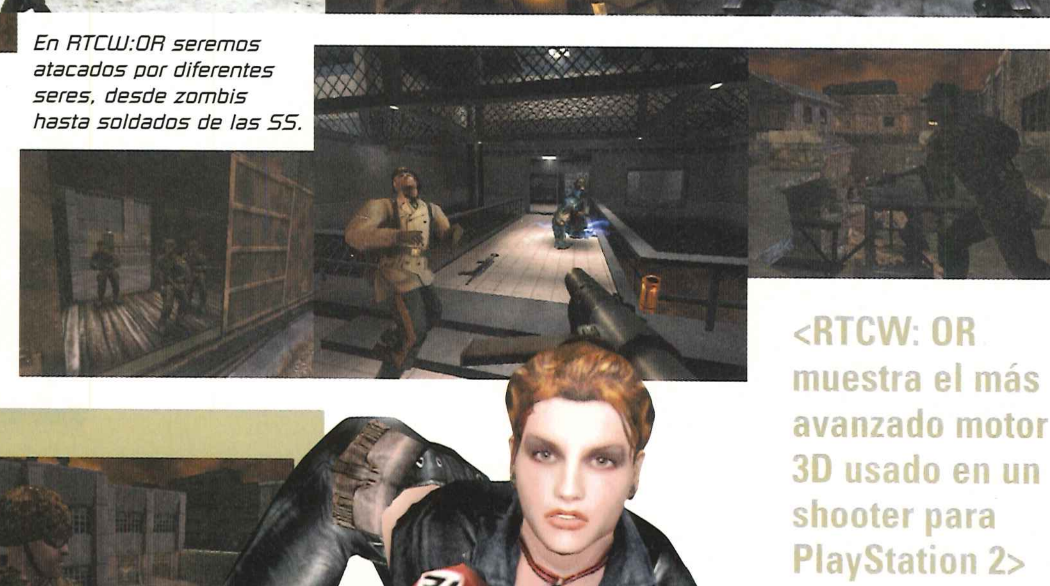


En RTCW:OR seremos atacados por diferentes seres, desde zombis hasta soldados de las SS.

En exclusiva para PS2

La versión para los 128 bits de Sony será diferente a la de PC

Aunque los usuarios de **PS2** no podrán disfrutar del magnífico modo multijugador de *Return To Castle Wolfenstein*, tendrán a su disposición nuevas armas, como el EMP y rutas alternativas en algunos escenarios.



<RTCW: OR muestra el más avanzado motor 3D usado en un shooter para PlayStation 2>



- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KONAMI TYO
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SURVIVAL HORROR
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2003

por << R. Dreamer >>

SILENT HILL 2: DIRECTOR'S CUT

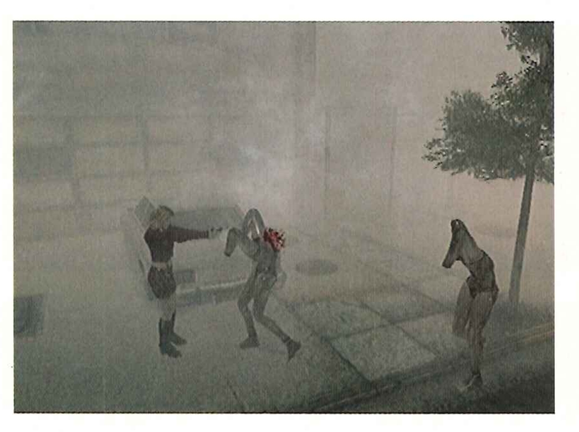
Konami edita una nueva versión de la segunda entrega de Silent Hill, con una fase exclusiva protagonizada por Maria



Después de la excelente impresión que causó la segunda entrega de *Silent Hill*, los seguidores de esta serie han permanecido ante las noticias referentes a la aparición de un nuevo capítulo. ***Silent Hill 3*** no estará preparado para la venta hasta el próximo verano, pero la compañía japonesa ha decidido finalmente editar para **PlayStation 2** la entrega de **Xbox**, *Silent Hill 2: Inner Fears*. No hay ninguna diferencia entre ambas versiones y el principal atractivo continúa siendo controlar a **Maria** en la agobiante atmósfera de esta ciudad de pesadilla. En el menú principal, al seleccionar una nueva partida se nos dará la oportunidad de comenzar la aventura original protagonizada por **James** o introducirnos en un nuevo nivel llamado *Born From A Wish*. Y qué nos ofrece realmente este extra cómo para motivar un nuevo título en la saga. Pues aparte de lo mencionado anteriormente, que la protagonista es **Maria**, nos encontramos con unas cuantas horas más de juego (cuando ya se sabe lo que hay que hacer apenas llegará a una hora el tiempo para terminar el nivel). Durante ese tiempo será posible descubrir algunos acontecimientos y personajes que completan los vacíos del argumento de la aventura principal. También aparecen escenarios exclusivos enmarcados dentro de la magnífica ambientación de *Silent Hill 2*, como una mansión con biblioteca, un desván cubierto de telarañas y otras estancias decoradas al detalle. Por lo tanto, ***Silent Hill 2: Director's Cut*** puede convertirse en una excusa excelente para regresar a la misteriosa ciudad creada por **Konami** y encima con un aliciente extra. Aunque no hubiera estado de más añadir alguna sorpresa con el juego.

▲ **ON**
El nuevo nivel protagonizado por Maria, que nos permite comprender algo más del intrincado argumento de la aventura principal.

▼ **OFF**
Que la extensión de dicha fase extra, Born From A Wish, sea demasiado corta como para motivar el lanzamiento de una nueva edición de SH2.











<Maria nos lleva a través de un camino alternativo por Silent Hill>



En esta zona se oculta el único puzzle del capítulo extra, Born From A Wish.





¿Dos juegos en uno?

Casi, esta vez se trata de un nivel extra

Que conforma el principal atractivo de esta edición de *Silent Hill 2*. De todas formas, para aquellos que todavía no hayan disfrutado con la aventura original de **James**, ésta es una oportunidad única de conseguir el juego con el capítulo en el que aparece **Maria** como personaje protagonista. En ese caso, merece la pena adentrarse en la espesura de las calles de esta ciudad.



No te vamos a contar de qué va esta película. Ni quién es el malo ni quien es el bueno. Nada de trama o argumento. Y mucho menos el final. Sólo que esto va de La Mafia y tú estás metido hasta el cuello. Secuencias, acción y ambientación en Londres, reproducida al milímetro. En The Getaway todo es como si estuvieras dentro de una película. Y ya sabes, las películas no se cuentan.



PlayStation 2

TENSION REALISM INTRIGA EL OTRO LADO



Saltos tremendos, vadeos de ríos, condiciones meteorológicas muy adversas...

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADORA: ACCLAIM ST. AUSTIN
- DISTRIBUIDORA: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2003

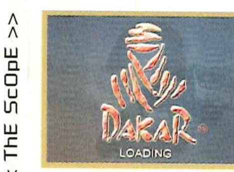




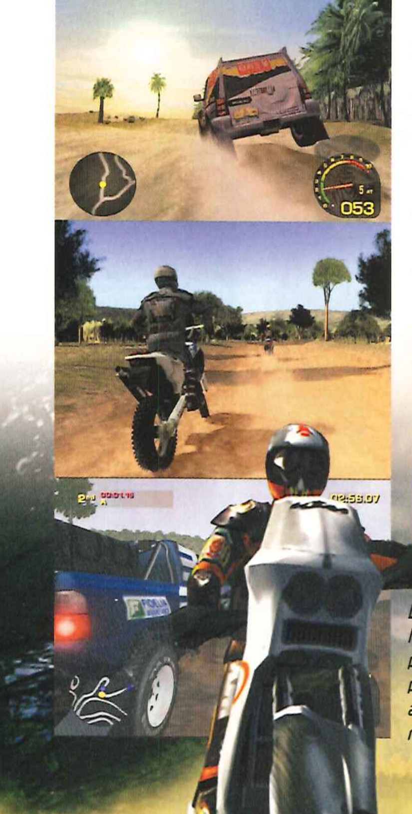
DAKAR 2

Coincidiendo con su celebración real, llega la segunda entrega de Dakar con unas cualidades enormemente superiores a la primera entrega

por << ThE ScOpE >>



Hablar de **París-Dakar** es hablar de aventura. **Acclaim** posee la licencia de este rally desde hace un par de años aunque, desgraciadamente, ahora ha perdido el nombre pese a que todos lo conozcamos así, ya que en esta ocasión, en su 25 aniversario, finaliza en **Egipto**. La primera entrega pasó con más pena que gloria por nuestro mercado, ya que quizá las prisas hicieron que lo que llegó a las tiendas no gozara de la calidad exigible a un juego con este nombre. Era un título mediocre, bastante perdido en su concepto y con una realización técnica que no hacía ningún honor al inagotable *hardware* de **PS2** (el control era pésimo). Ahora, en esta segunda entrega, las cosas han cambiado y de qué manera, ya que a pesar de que lo que tenemos entre manos es sólo una *beta*, el juego barre en todos los aspectos a su predecesor. Para empezar, gráficamente está muy conseguido, y aunque los entornos no parece que hayan sido los principales protagonistas del esmero de los programadores, presenta un diseño de vehículos realmente sorprendente, que realmente impacta cuando los vemos en movimiento. El aplomo en la conducción, el control, las reacciones dinámicas a las curvas y a los saltos (la traslación a pantalla de la amortiguación es de las mejores que recordamos) y los efectos gráficos, como el humo y las rodadas de los derrapes, ponen bien a las claras que los programadores se han tomado las cosas con calma y han priorizado la calidad del producto final sobre el resto de cosas. Esto se pone también de manifiesto en la representación de los daños en la carrocería, perfectamente visibles y que afectarán al manejo de los vehículos. En la *beta* que disponemos las animaciones de las motos no estaban concluidas, pero por las que hemos podido ver de los camiones y los coches, podemos augurar que aquellas

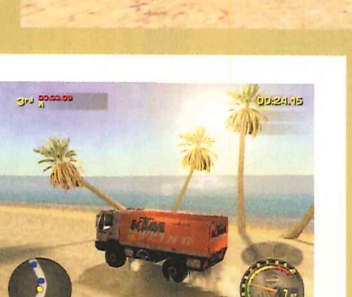


Coches, motos y camiones

Tres formas distintas de participar en la carrera

Cada uno tiene sus particularidades, virtudes y defectos, pero tienen en común la constante atención que hay que poner a la carretera si no queremos darnos un buen tortazo.





La calidad gráfica de los vehículos, en un primer contacto, parece muy superior a la de los escenarios de carrera.



Son especialmente vistosos los camiones, en los que se percibe claramente la humareda que sale de los escapes situados en el techo cuando pisamos el acelerador.



van a tener un tratamiento similar (os recordamos que una de las cosas más difíciles de programar en un juego de conducción son las animaciones de una moto y su piloto). Como veis, técnicamente parece que ***Dakar 2*** va a cumplir, y ahora toca el turno de ver cómo se ha integrado todo esto en la mecánica y la estructura de juego. ***Dakar 2*** es especialmente atractivo porque incluye tres tipos de vehículos: coches, motos y camiones. Cada uno de ellos se conduce de diferente forma, y «exagerando un poco» casi podría considerarse que estamos ante tres juegos en uno. Si optamos por disputar carreras rápidas, competiremos con vehículos similares a lo largo de los tramos que hayamos desbloqueado. Pero si nos decidimos a participar en el rally completo, nos toparemos con vehículos de las tres categorías en cada tramo, a los que deberemos intentar adelantar para completar el circuito en el menor tiempo posible. Este modo es el más interesante, ya que nos mete de lleno en el espíritu del rally y es el más divertido sin duda. Respecto a los circuitos, la variedad es la nota predominante, y como el rally parte de **Francia** y atraviesa **España**, los tramos son todo lo variados que la orografía de estos países, más los africanos, permiten. Así pues, desde el desierto y sus enormes dunas, hasta bosques y pistas de tierra o carreras por una ciudad están contempladas. En fin, la pinta de **Dakar 2** es excelente, y sólo falta que la versión final no defraude las expectativas creadas. ▮

▲ **ON**
La sensación de conducción es increíblemente real, con una dinámica de suspensiones muy conseguida.

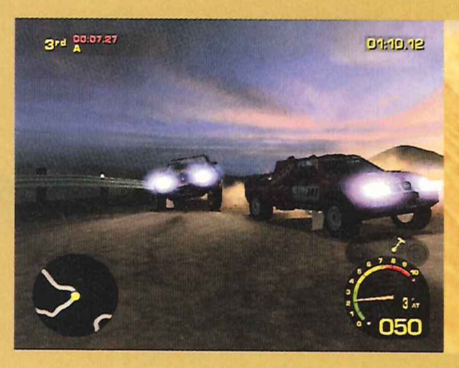
▼ **OFF**
Los escenarios no están igual de bien resueltos que los vehículos. Esperemos que la versión final mejore este aspecto.



No es sólo conducir...

El espíritu de aventura del rally París-Dakar está perfectamente reflejado en el juego

Aunque es un juego eminentemente de conducción, la navegación, el saber encontrar diferentes atajos, el sortear de la mejor manera obstáculos y, sobre todo, el controlar el coche, camión o moto en las diferentes situaciones que se nos presentan, dan ese toque de aventura y riesgo del que presume el juego.







Los escenarios son variados, desde el desierto, las dunas, bosques y caminos de tierra hasta incluso ciudades.



<La divertida posibilidad de competir con tres diferentes tipos de vehículos es su principal aliciente>



por << Manuel Arenas >>

Teléfono Móvil Sharp de Vodafone

Sharp GX10 y Vodafone

Una combinación perfecta donde el móvil Sharp G10 se convierte en el medio ideal para disfrutar de todos los servicios ofrecidos por Vodafone a través de su plataforma Live!

PVP-R: 299 Euros (con contrato)

http://www.vodafone.es

La telefonía móvil está dejando de ser una mera réplica de la fija y comenzando a sacar auténtico partido a las posibilidades que las tecnologías de transmisión digitales, en las que se basa este tipo de comunicación, ofrecen a los usuarios y a las operadoras de telefonía móvil. **Vodafone**, ha tomado la iniciativa en este campo ofreciendo desde hace pocos meses una completa oferta de servicios a los usuarios de su producto **Vodafone Live!**, donde no faltan canales de noticias o un espléndido portal WAP, pero que sobre todo se caracteriza por sus numerosas propuestas para el ocio, la comunicación multimedia y el entretenimiento en general. Para poder aprovechar las ventajas de estos servicios, se necesita disponer de un teléfono móvil compatible con estas nuevas tecnologías sobre las que se sustenta **Live!**. Mensajería multimedia (MMS), comunicación de datos a través de GPRS o compatibilidad con Java son las tres más destacadas, presentes en dos de los tres modelos recomendados desde **Vodafone**: el ***Sharp GX10*** y el *Nokia 7650*. El *Panasonic GD87* no soporta Java. El modelo empleado en este artículo ha sido el ***Sharp GX10***, exclusivo de **Vodafone** para sus clientes, y que se muestra como un teléfono cómodo de usar, robusto, elegante, muy ligero y con una pantalla de gran calidad. Destaca, entre otras funciones, su cámara digital integrada, con una resolución máxima de 352x288 puntos, que si bien no ofrece una calidad elevada para aplicaciones fotográficas, sí que encaja a la perfección con la filosofía de la mensajería multimedia. Encuadrar, pulsar un botón y enviar o guardar la imagen son tareas sumamente intuitivas y fáciles de usar, convirtiendo la tarea de comunicarse con imágenes en una extensión natural de las posibilidades de comunicación a través del móvil.

Juegos

Pero sin duda uno de los capítulos más llamativos es el de los juegos Java en

Características Técnicas SHARP GX10

Cámara: 110Kpíxeles (almacena hasta 80 fotos a color)
Sonido: Polifónico con 16 tonos
Pantalla: TFT 120x160 puntos, 65.536 colores
Compatibilidad Java: Sí, MDIP + VSCL
WAP/GPRS: Sí (v1.2.1) / Sí, clase 10
Mensajería: EMS, MMS, Vodafone Messenger
Infrarrojos / Bluetooth: Sí / No
Bandas: GSM 900/1800
Dimensiones / Peso: 27x94x49 mm / 107 gramos
Autonomía: 250 horas en espera, 210 minutos en conversación

CANON POWER SHOT G3

Si la fotografía es una de tus aficiones favoritas, la cámara ***Canon Power Shot G3*** no dejará de llamarte la atención. Junto con una óptica de excelente calidad (35-140 mm, f2.0-3.0), se tiene un control absoluto sobre las fotografías gracias a sus numerosos modos de trabajo y posibilidades de configuración.
Una autonomía de funcionamiento excepcional y un visor TFT nítido y preciso completan una oferta de las mejores dentro del segmento de cámaras de 4 Megapíxeles, compitiendo también con las de 5.



http://www.canon.es

PVP-R: 1.000 Euros

REPRODUCTOR MP3 IRIVER IFP 180T/190T/195-T

La tecnología de los reproductores MP3 mejora constantemente, gracias a lo cual es posible disponer de modelos ultraligeros, con una autonomía de funcionamiento de hasta 20 horas con una pila AAA , radio FM, almacenamiento de datos aparte de canciones y sin sacrificar ni un ápice la calidad de audio. La gama ***iFP*** de **iRiver**, comercializada por **Sistemas Ibertrónica** cumple con estos requisitos, con modelos de 128 MB, 256 MB y 512 MB de capacidad.



http://www.ibertronica.es

PVP-R: desde 237 Euros (modelo 180T)

combinación con los sonidos polifónicos. Gracias a estas tecnologías, el ***Sharp GX10*** se transforma en una consola recreativa móvil a la carta. Desde el portal **Vodafone Live!** y por un precio de 3 euros cada uno, es posible descargar juegos a elegir de entre un extenso catálogo donde no faltan clásicos tan adictivos como *Prince Of Persia, Arkanoid, Galaxian, Pac-Man, Puzzle Booble* o *Space Invaders* entre otros muchos.
Para quienes estén acostumbrados a los tradicionales y aburridos juegos de los teléfonos móviles, decir que los ofrecidos por **Vodafone Live!** son sencillamente deslumbrantes, reproduciendo con enorme fidelidad la estética y la jugabilidad de sus títulos homólogos en las máquinas recreativas o en los emuladores que posteriormente aparecieron en los **PC**, los **Mac** o en algunas consolas. Hay que acostumbrarse a manejar el teclado de forma óptima, pero pronto se alcanza un grado de control aceptable sobre los mandos. Por lo demás, la música y los gráficos asombrarán a más de uno, sobre todo teniendo en cuenta las dimensiones de la pantalla TFT con más de 65.000 colores. La rapidez de respuesta también es correcta, sólo mostrándose algo perezoso a la hora de cargar algún juego especialmente «grande» aunque sin restar mérito alguno a esta propuesta de **Vodafone** que sin duda abrirá nuevas puertas a la telefonía móvil, hasta ahora un tanto paralizada con los esquemas del pasado.



En la WEB corporativa de la compañía tenéis toda la información sobre terminales y las diferentes especificaciones de cada uno.



La conexión a Vodafone Live! a través del móvil es un ejemplo de rapidez y efectividad, con una navegación extremadamente sencilla y un acceso directo a los diferentes servicios de Vodafone muy intuitivo. Con un click se accede a todo.

Melodías e Imágenes

Otro apartado de especial atractivo es el de las melodías e imágenes, con un catálogo realmente extenso de títulos donde elegir. La inmensa mayoría de las canciones se encuentra en formato **MIDI**, aunque la mayor parte tienen un sonido agradable y resultón. Por último, si lo que se desea es enviar mensajes gráficos, también se podrán encontrar infinidad de animaciones e imágenes para todo momento y ocasión.
En definitiva, una propuesta ciertamente atractiva por parte de **Vodafone** que a buen seguro cosechará un gran éxito entre los usuarios móviles.

Lista de juegos



Destacan los clásicos, conversiones «pixel perfect» de los originales

<u>Com2us</u>
Bowling [01]
Gilder Action
Tennis [02]
Business Man
Seed
Rebel Pebble
Reversi

<u>Gmode</u>
Stormy Sight II [03]
Kung Fu
Sub vs Destroyer
G-mode Poker
Skip and Hops

<u>Handy Games</u>
007 Ice Racer

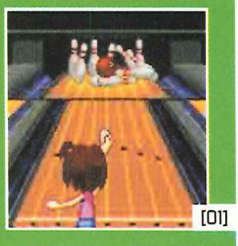
<u>Living Mobile</u>
Star Exceed

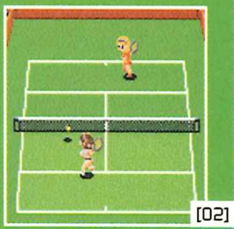
<u>Namco</u>
Pacman [04]
Mr Driller
Mini Galaxian
Xevious [05]
Gator Panic
Galaga [06]

<u>Sumea</u>
Santa's Challenge
Zoy's Rescue Mission 1

<u>Taito</u>
Arkanoid
Bubble Bobble
Puzzle Bobble [07]
Space Invaders [08]
Darius Gate

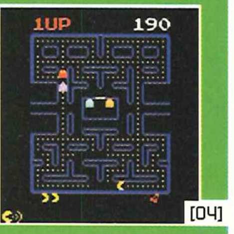
<u>Gameloft</u>
Prince Of Persia [09]
Siberian Strike


[01]


[02]



[03]



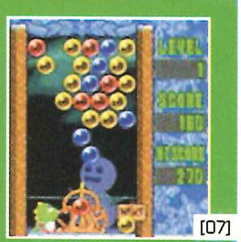
[04]



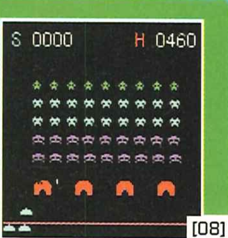
[05]



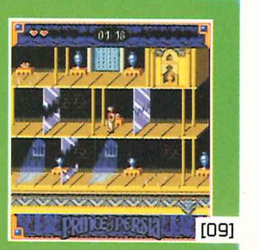
[06]



[07]



[08]



[09]

REVIEWS

sumario

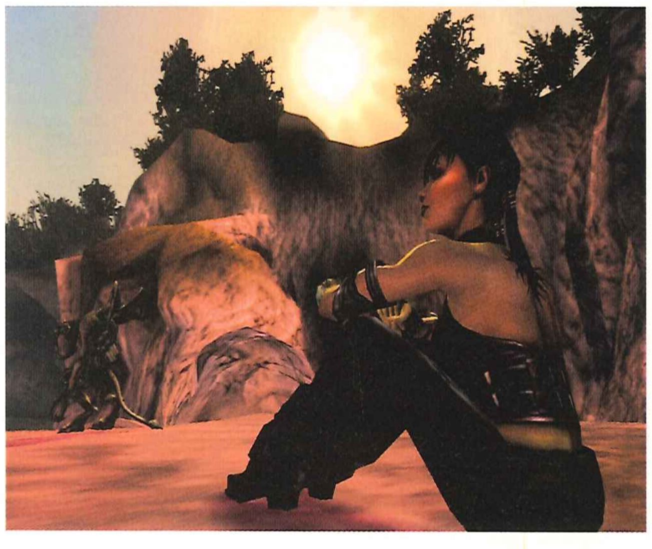
TEST

por << Dani3po >>

Tu compañero de aventuras
Scree, la pequeña gárgola, podrá escalar las paredes de piedra. Además, será capaz de poseer algunas estatuas durante un tiempo limitado.



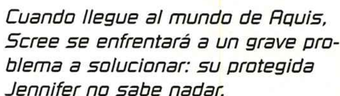
<El tatuaje y los brazaletes de Jen indicarán su nivel de energía a través de su resplandor>







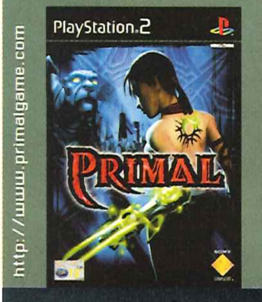




Cuando llegue al mundo de Aquis, Scree se enfrentará a un grave problema a solucionar: su protegida Jennifer no sabe nadar.



Cuando lleguemos al coliseo de la ciudad Ferai tendrá lugar una batalla en la que comprobaremos el verdadero poder de nuestro compañero Scree, que se encuentra oculto bajo el aspecto de una pequeña gárgola.



http://www.primalgame.com

PRIMAL

Morirías por entrar, matarías por salir

Llevamos más de dos años escuchando hablar de este título y la verdad es que la intriga se apoderaba peligrosamente de nosotros hasta que a comienzos del pasado año viajamos a **Cambridge** y comprobamos que el largo tiempo de desarrollo estaba más que justificado. Desde entonces, os hemos ofrecido detallada información sobre la evolución de un juego que, salvo catástrofes de última hora, estaba llamado a liderar el género de las aventuras en tercera persona para **PlayStation 2**. Ahora, con la versión final en la bandeja de nuestras consolas, es hora de comprobar si la promesa se ha cumplido.

DualShock 2

◯	Hab. Secundaria	L1	Golpe Giratorio
▢	Rechazar Lucha	R1	Defensa
✕	Acción	L2	Golpe Izdo.
△	Ayuda	R2	Golpe Dcho.
✥	Transformación	Select	Cambiar Person.
Izq	Dirección	Start	Pausa/Opciones
Der	Rotar Cámara	L3	-
		R3	Centrar Cámara

Primal supone una arriesgada apuesta por parte de **Sony**, y un gran voto de confianza en un no demasiado grande equipo de desarrollo europeo (entre el que encontramos incluso a un español). En un género tan trillado en **PS2** como el de las aventuras en tercera persona, es imprescindible aportar algo nuevo para destacar entre la multitud de lanzamientos, y este juego posee toneladas de elementos antes nunca vistos o, al menos, nunca tratados de semejante manera. La piedra angular de ***Primal*** es, como suele suceder en las producciones que se salen de lo corriente, una idea brillante. Un mundo que se encuentra entre el de los vivos y el de los muertos, y que está concebido para ofrecer al jugador que se atreva a adentrarse en él un auténtico desafío. Olvidaos de la típica aventura en tercera persona llena de saltos, objetos que recoger, armas flotando en el aire o fases de *Bonus*. El mundo de ***Primal*** es oscuro y peligroso, pero a la vez irremisiblemente atractivo, lo mismo que su protagonista. **Jennifer Tate** (**Jen** para los amigos) es una joven camarera que ve cómo su vida se transforma en sólo una noche. Un gigantesco demonio rapta a su novio **Lewis** y la hiere gravemente a ella, dejándola tendida en coma en la cama de un hospital. Pronto será despertada de su sueño y llevada al universo de ***Primal***, donde todo es extraño para ella. Su pigmalión en esta aventura será **Scree**, una pequeña gárgola sobre la que también tendremos control en todo momento (podremos alternar ⇒



Ficha técnica

- Compañía: Sony C.E.
- Desarrollador: Cambridge Studio
- Distribuidor: Sony C.E.
- País de origen: Reino Unido
- Género: Aventura
- Formato: DVD-ROM
- Jugadores: 1
- Mundos: 4
- Personajes: 2
- Texto-doblaje: Castellano-Cast.
- Niveles dificultad: 1
- Memory card: 400 KB
- Opción 50/60 Hz: Sí
- PVP recomendado: 59.99€



por << Dani3po >>





Cuando Jen y Scree lleguen a Volca descubrirán las extrañas costumbres de sus habitantes.

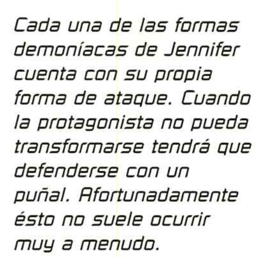
Primal incluye tres opciones de visualización diferentes: 50 y 60 Hertzios y escaneo progresivo para los televisores que soporten esta opción.







entre los dos personajes pulsando *Select* en el mando). A pesar de estar dividido en cuatro grandes mundos, el juego de **Sony** está concebido como una unidad. Avanzando por él lo primero que nos llamará la atención será el hecho de que la protagonista carece de salto. Efectivamente, en ***Primal*** se ha prescindido del elemento plataformas. En su afán por crear un universo coherente, los programadores de **Cambridge Studio** han decidido eliminarlo, al considerarlo poco realista. Desde luego no se echan de menos, ya que no conozco ninguna región del planeta que se encuentre estructurada en pequeñas porciones de terreno separadas por grandes saltos. Así pues, el desarrollo se divide a partes iguales entre la exploración y los combates. El primero de los apartados está resuelto de una forma inteligente y efectiva. En cada uno de los cuatro mundos nos encontraremos un problema principal que deberemos resolver. En *Solum*, el primero de ellos, tendremos que encontrar al desaparecido heredero del rey de los *Ferai*. En *Aquis*, el reino acuático, investigaremos la causa de la contaminación de sus aguas, que está acabando con sus habitantes. Además, la relación con los habitantes de cada zona (cuatro tipos de seres completamente diferente con su propio lenguaje, cultura y comportamiento) enriquecerá esta trama principal con sub-tramas que nos ayudarán a comprender la importancia de nuestra misión y a llevarla a cabo satisfactoriamente. Uno de los problemas de las aventuras llega cuando nos encontramos en un punto muerto y no tenemos idea sobre el siguiente paso a dar. Los programadores han solucionado este punto creando un sistema





Cada una de las formas demoníacas de Jennifer cuenta con su propia forma de ataque. Cuando la protagonista no pueda transformarse tendrá que defenderse con un puñal. Afortunadamente ésto no suele ocurrir muy a menudo.





Habilidades

Gracias a sus mutaciones demoníacas **Jen** obtendrá habilidades muy útiles para avanzar en el juego, como un súper salto o un movimiento acelerado.





de ayuda a través de **Scree**, que nos orientará en todo momento. El otro apartado importante, los combates, han sido tratados de una forma independiente al resto del juego. Cuando nos encontremos con algún enemigo (cosa que ocurrirá con bastante frecuencia), la pose de **Jennifer** cambiará, adoptando una posición diferente. Entonces se habilitarán los botones L y R del mando para realizar los distintos golpes y cubrirnos. Dependiendo de la intensidad con la que los pulsemos realizará diversos ataques, pudiendo llegar a encadenar largos *combos*. Incluso cuenta con golpes finales, al estilo *Mortal Kombat*. En ninguna otra aventura anterior se ha concedido tanta importancia a este apartado, y esto se nota. En cada una de las transformaciones demoníacas de **Jennifer** las armas cambiarán, desde las garras de los *Ferai* a los látigos de los *Wraith* o las armas de fuego de los habitantes de *Volca*. Estas cuatro mutaciones concederán a **Jen** habilidades especiales, indispensables para superar determinadas zonas. La energía necesaria para mantenerse en esta forma la adquiriremos de **Scree**. No es la única ayuda que obtendremos de este personaje. Su colaboración será fundamental para abrir algunas puertas, poseer ciertas estatuas o escalar paredes. El apartado técnico de ***Primal*** no tiene comparación con ningún otro título, y no sólo por su calidad, sino por la forma en la que ha sido concebido todo el entorno. Inmensas extensiones sin solución de continuidad, inexistencia de cargas dentro de cada mundo y una fluidez total. El diseño de los escenarios nos dejará con la boca abierta, desde las ciudades entre montañas de *Aetha* a las grandes lagunas de *Aquis*, la arquitectura de ***Primal*** recrea un paraíso oscuro y vibrante, alejado de los plácidos entornos o los universos *hi-tech* de otros títulos. Verlo para creerlo. Es difícil calificarlo, ya que la audacia de los programadores no tiene referentes, pero una cosa está clara: ***Primal*** es el revulsivo que necesitaba el género, y marcará un antes y un después. ▌

<El motor gráfico de Primal es el más potente visto hasta la fecha en PlayStation 2>

Detalles



LAS PUERTAS
Gracias a estos mecanismos **Jen** podrá trasladarse de un punto a otro del mismo mundo y entre ellos sin necesidad de recorrer a pie grandes distancias. Ella y **Scree** deben activarlas a la vez.



EN COMA
La parte mortal de **Jennifer**, la que aún está en el plano de los humanos, *Mortalis*, permanece en la cama de un hospital.



ENERGÍA
Gracias s **Scree**, **Jen** podrá reponer su energía. Algo necesario para mantenerse en cualquiera de las cuatro formas demoníacas posibles.



GALERÍA DE ESCENAS
Al completar el juego se desbloqueará esta opción. Gracias a ella podremos visualizar cualquiera de las escenas cinemáticas que aparecen en el juego.

El Nexus

El punto de unión entre los cuatro mundos de Primal

Esta es la primera zona que visitará **Jennifer**, a la cual deberá regresar cada vez que quiera transportarse a otro de los mundos que componen ***Primal***. En este desolado paraje habita **Chronos**, una criatura anclada a una máquina y que vigila que el orden natural que rige el universo se encuentre en equilibrio. Pero las fuerzas del mal, personificadas por **Abaddon**, no quieren que lleve a cabo su misión reguladora.







PRIMAL

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El sistema de juego es original y muy atractivo.
- [+] El carisma de todos los personajes del juego.
- [+] El sistema de pistas a través de Scree.
- [+] El doblaje al castellano es perfecto.

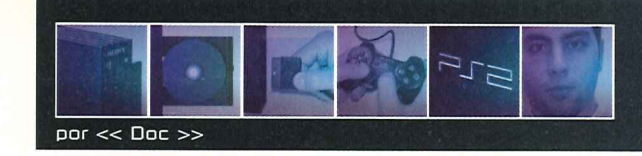
GRÁFICOS: Los entornos de Primal son gigantescos y muy bellos. El diseño de los personajes es impresionante.	9.6
AUDIO: El juego cuenta con sonido Dolby Surround Pro Logic II. Además, las voces están dobladas al castellano.	9.3
JUGABILIDAD: El control es sencillo y a la vez muy completo. Las luchas son muy divertidas y la aventura muy intensa.	9.3
DURACIÓN: Los cuatro mundos te mantendrán enganchado un buen número de horas. Muy superior a la media del género.	9.4

CONCLUSIÓN

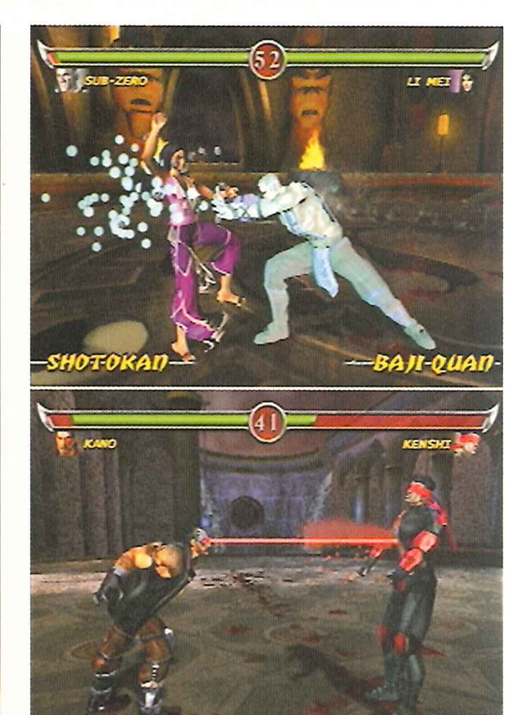
Si buscas una aventura diferente y a la vez calidad en todos y cada uno de los aspectos, Primal es tu juego. Una vez que caigas en sus tenebrosas redes te atrapará sin remisión.



PUNTUACIÓN OFICIAL



por << Doc >>



SNAKE — KARATE

JOJUTSU — SHOTOKAN

PlayStation 2 — MORTAL KOMBAT Deadly Alliance — MIDWAY — http://www.midway.com

MORT

Jugando con la muerte

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: MIDWAY
- DESARROLLADOR: MIDWAY
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: BEAT'EM-UP 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PERSONAJES: 12+11 SECRETOS
- MODOS DE JUEGO: 5
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 5
- MEMORY CARD: 183 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€

Desde 1993, la saga creada por **John Tobias** ha ido ganando adeptos entre los poseedores de casi cualquier sistema de entretenimiento doméstico, gracias a su violento desarrollo y a su peculiar jugabilidad. Al fin, con ***MK: Deadly Alliance***, los usuarios de **PS2** tendrán la oportunidad de disfrutar con la última y más trabajada entrega de la saga, cuya calidad supera, en todos sus apartados, a la de cualquier otro *Mortal Kombat* creado hasta la fecha. En esta ocasión, **Ed Boon** en solitario (con la inestimable ayuda de un pequeño grupo de desarrolladores), ha sido el encargado de dar forma al primer *Mortal Kombat* que, al fin, deja en un segundo plano los famosos *fatalities* y da al apartado de la jugabilidad la importancia que se merece en un título de sus características. El número de personajes seleccionables ha aumentado considerablemente con respecto a *MK IV* y las posibilidades que cada uno de ellos ofrece son amplísimas. A diferencia de las anteriores entregas de la saga, todos los personajes han sido diferenciados y equilibrados, hasta el punto de que los botones de ataque funcionarán de diferente forma para cada luchador y técnica.

<Mortal Kombat: Deadly Alliance puede presumir de ser el más jugable, detallado y completo de la saga MK>



Modo Konquest

Tutorial y método para conseguir extras

Junto al modo *Arcade* encontraremos un original modo llamado *Konquest*, a través del que conoceremos con detalle las técnicas de lucha de cada personaje, sus mejores *combos*, su historia, e incluso conseguiremos dinero para el modo *Krypt*.



Detalles



HISTORIA DE MK
Entre los extras encontraremos un vídeo que muestra los orígenes de *MK*, comentado por **Ed Boon, Dan Forden**...

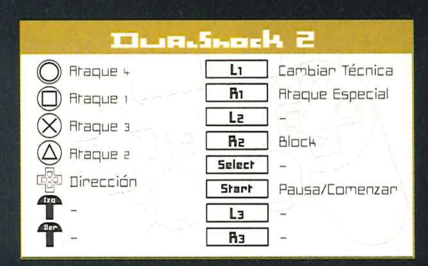


TEST YOUR MIGHT
Estas pequeñas pruebas nos harán ganar valiosas cantidades de dinero que luego intercambiaremos por extras.



EXTRAS
El perfil de cada uno de los personajes del juego también estará oculto entre los 667 extras del modo *Krypt*.





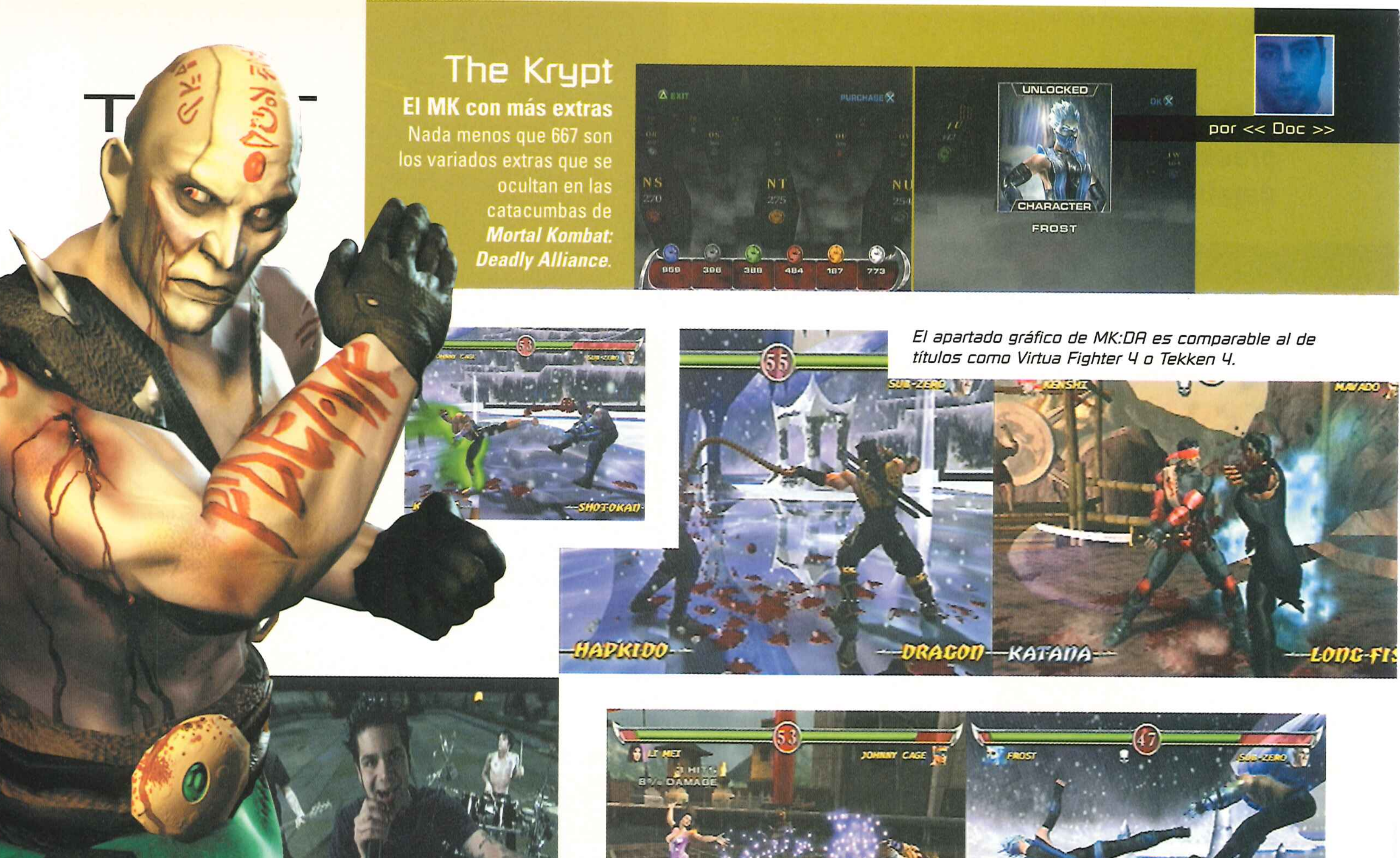
DualShock 2

○	Ataque 4	L1	Cambiar Técnica
□	Ataque 1	R1	Ataque Especial
✕	Ataque 3	L2	–
△	Ataque 2	R2	Block
✚	Dirección	Select	–
Izq	–	Start	Pausa/Comenzar
Der	–	L3	–
		R3	–

Las conocidas rutinas de ataque y defensa con las que podíamos vencer con cualquiera de los personajes a los oponentes controlados por la CPU en las primeras entregas de la saga, no tienen cabida en la dinámica y nivelada jugabilidad de ***Mortal Kombat: Deadly Alliance***. Además de los típicos golpes especiales, todos los luchadores del juego tienen la capacidad de modificar su técnica de lucha a voluntad en cualquier momento del combate. Así, con un sólo botón, seleccionaremos entre las tres técnicas de lucha disponibles para cada personaje (una de ellas implica el uso de arma blanca). Este elemento añade una gran profundidad al apartado jugable, y no sólo por el hecho de tener a tres personajes en uno, sino por el gran abanico de posibilidades que se abrirá ante nosotros en el terreno de los *combos*. Con un poco de práctica y habilidad, cualquier jugador será capaz de realizar *combos* de hasta 10 golpes, que implican el uso de las tres diferentes técnicas de combate en una misma serie de impactos. Completando su jugabilidad, ***Mortal Kombat: Deadly Alliance*** incluye también llaves cuerpo a cuerpo, diversos *power-up* (aumentar energía, amplificar el daño infligido al oponente, etc.), *combos* aéreos y, cómo no, los famosos *fatalities*. En esta ocasión, todos y cada uno de los personajes poseen un único *fatality*, de muy simple consecución, en el que ni siquiera será necesario el exacto posicionamiento de nuestro personaje en pantalla. El hecho de poseer un sólo *fatality* por personaje no le resta a ***MK:DA*** ni un ápice del alto componente «gore» que siempre ha caracterizado a la saga. A lo largo de cada uno de los combates, litros de sangre saltarán del cuerpo de los contrincantes (sobre todo con el uso de armas) y, al finalizar cada *round*, podremos observar cómo la cara de los personajes se abulta con todo tipo de heridas y hematomas. ⇨







The Krypt

El MK con más extras

Nada menos que 667 son los variados extras que se ocultan en las catacumbas de ***Mortal Kombat: Deadly Alliance.***

por << Doc >>

El apartado gráfico de MK:DA es comparable al de títulos como Virtua Fighter 4 o Tekken 4.

El vídeo musical «Immortal» del grupo Adema se encuentra entre los numerosos extras del juego.

La realista representación de este tipo de efectos producidos en el cuerpo de los personajes no es la única virtud de un motor gráfico que, por extraño que parezca, puede llegar a codearse con el de títulos de la talla de *Tekken 4* o *Virtua Fighter 4*. Con **Carlos Pesina** a la cabeza (hermano de **Daniel**, actor que encarnó a **Johnny Cage** en las tres primeras entregas de la saga), el equipo de animadores y diseñadores gráficos ha conseguido dar un aspecto muy real a los luchadores, gracias a un altísimo nivel de detalle visual y a un eficiente empleo de las más avanzadas técnicas de *motion capture*. Los escenarios son muy amplios y poseen una gran cantidad de elementos, tanto decorativos como interactivos (bloques de hielo que podremos destruir, fuentes que escupen ácido y restan energía, etc.). La calidad general del título de **Midway** se ve aumentada considerablemente con la inclusión de un nuevo modo de juego llamado *Konquest*, que servirá para aprender a manejar a cada uno de los diferentes personajes y para conseguir diferentes tipos de moneda. El original método creado por **Midway** para activar los extras del juego nos obligará a «ahorrar» una buena cantidad de monedas para canjearlas más tarde en el modo *Krypt*. Dicha modalidad oculta un total de 667 extras, entre los que encontraremos ilustraciones (escenarios, cómics, *renders* y *sketches*), vídeos, personajes secretos (**Jax**, **Frost**, **Mokap**, etc.), nuevos escenarios, trajes alternativos, perfiles, documentos varios, etc. Jugabilidad, gráficos, modos de juego, extras... Todos estos detalles convierten a ***Mortal Kombat: Deadly Alliance*** en la mejor entrega de la saga de **Midway**.

<Al fin, la jugabilidad y los combos cobran mayor importancia que los fatalities en un MK>

LOS NUEVOS FATALITIES

En ***MK:DA*** sólo podremos ejecutar un *fatality* por personaje, aunque con la ventaja de que resulta más simple hacerlos que en anteriores *MK*.

MORTAL KOMBAT: D.A.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El apartado gráfico de MK:DA es sobresaliente.
[+] La posibilidad de utilizar tres técnicas de lucha.
[+] Ningún otro beat'em-up posee 667 extras.
[−] Se echan de menos personajes como Liu Kang.

GRÁFICOS: Por primera vez, una entrega de la saga MK puede codearse con las estrellas contemporáneas del género como VF4.	9.2
AUDIO: La banda sonora le da un aire épico y emocionante a los combates. Las voces son tan buenas como en los demás Mortal Kombat.	8.8
JUGABILIDAD: La posibilidad de utilizar tres diferentes técnicas de lucha con cada personaje es de lo más original y divertido.	9.2
DURACIÓN: El modo Konquest y los 667 extras auguran una larga vida al más completo de todos los Mortal Kombat aparecidos.	9.0

CONCLUSIÓN

Con MK: DA, Midway ha dejado un poco de lado los fatalities y ha concentrado sus esfuerzos en el apartado de la jugabilidad. Sin duda alguna, el mejor y más completo MK de la saga.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.2 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL





LAS GUERRAS CLON ESTÁN LEJOS DE ACABAR

Página Web Oficial de Star Wars www.starwars.com

STAR WARS LAS GUERRAS CLON



Libra batallas cuerpo a cuerpo y en campo abierto.

Donde acaba el Episodio II, comienza tu batalla.

Defiende la República por tierra y aire en los campos de batalla de seis mundos diferentes. Lucha en cuatro modos multijugador; estrategia por equipos, deathmatch, rey de la montaña y resistencia en cooperación, o toma el papel de Mace Windu, Anakin Skywalker y Obi-Wan Kenobi y dirige a tus tropas clon hacia la victoria en una campaña épica. Tu misión: ¡Derrotar a los ejércitos Separatistas!



Combate a través de 16 misiones en seis inmensos mundos.



PlayStation 2



www.swclonewars.com
www.espana.ea.com
www.lucasarts.com



PANDEMIC

por << Nemesis >>

http://www.lucasarts.com

STAR WARS LAS GUERRAS CLON

Alístate en la contienda más decisiva de la saga Star Wars

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: LUCASARTS
- DESARROLLADOR: PANDEMIC STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- MISIONES: 16
- VEHÍCULOS: 6
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 133 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 62.45€

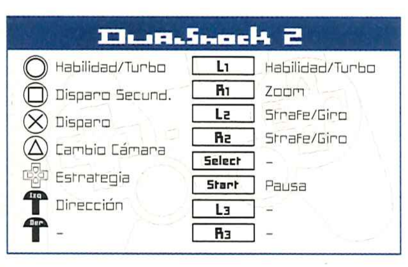


Aunque ni mucho menos desvela cómo acabaron las míticas Guerras Clon (aunque nos tememos que bastante mal, por lo que cuenta **Obi Wan** en *Una Nueva Esperanza*), este videojuego sí cumple la promesa de mostrar lo sucedido justo después de la batalla de *Geonosis*, punto de partida del conflicto bélico más determinante del universo *Star Wars*. Podrás revivir «en vivo y en directo» los impresionantes 40 minutos finales del *Episodio II* y participar en batallas posteriores en muchos otros planetas, habitados por multitud de razas diferentes. En el *Making Of* de ***Las Guerras Clon*** (una de las numerosas perlas escondidas en el interior de este DVD-ROM) los componentes de **Pandemic Studios** reconocen que su objetivo era ofrecer el equivalente terrestre de *Rogue Leader*, el mejor videojuego de *Star Wars* jamás creado





hasta la fecha. Les queda bastante para superar a los teutones **Factor 5**, pero la versión **GameCube** transmitió muy buenas vibraciones y no esperábamos menos de la adaptación a **PlayStation 2**. A través de su mecánica de *shoot'em-up*, ***Las Guerras Clon*** ponen en tus manos hasta seis vehículos diferentes, con los que brindarás transporte y protección al ejército de clones de la República en su guerra frente a las tropas separatistas del Conde **Dooku**. Muchas de las 16 fases que componen ***Las Guerras Clon*** se desarrollan a bordo del *TX-130 Fighter Tank*, un veloz deslizador fuertemente armado. Más adelante irás combinando su utlilización con vehículos tan reconocibles como una *Republic Gunship*, una *speeder bike* o un *AT-XT Walker*, el prototipo que dio origen al *AT-ST* imperial que tantos quebraderos de cabeza traería a **Han Solo** y sus amigos en la



DualShock 2

○	Habilidad/Turbo	L1	Habilidad/Turbo
□	Disparo Secund.	R1	Zoom
✕	Disparo	L2	Strafe/Giro
△	Cambio Cámara	R2	Strafe/Giro
Cruceta	Estrategia	Select	-
Joystick Izq.	Dirección	Start	Pausa
Joystick Der.	-	L3	-
		R3	-

luna de *Endor*. En ocasiones incluso deberás descender del vehículo y combatir cuerpo a cuerpo con el enemigo, demostrando que los *Jedi* son aún más peligrosos en el cuerpo a cuerpo. El sable láser y el uso de la Fuerza serán tus único recursos en escenarios tan comprometidos como la batalla de *Geonosis*, con cientos de droides de federación saliendo a tu paso. Ciertamente, después de presenciar la electrizante batalla final del *Episodio II: El Ataque De Los Clones*, habría sido decepcionante ver en el juego un par de «muñecos» correteando por la pantalla. **LucasArts** prometió un espectáculo apabullante y lo ha cumplido sobradamente, aunque esta versión **PlayStation 2** haya perdido algo de esplendor gráfico respecto al juego de **GameCube**. Serás parte activa de multitudinarias contiendas con cientos de clones, droides y tanques destruyéndose unos a otros, dando forma a un auténtico caos bélico en el que tendrás que



A lo largo de las 16 fases tendrás control de tres personajes diferentes: Mace Windu, Obi-Wan Kenobi y Anakin Skywalker.

Domina 6 vehículos distintos

Tendrás la oportunidad de pilotar vehículos totalmente inéditos en el firmamento *Star Wars*, como el *AX-XT* (predecesor del *AT-ST*) y el tanque *TX-130* y otros ya vistos en el filme *El Ataque De Los Clones*, como la *Republic Gunship*, las *speeder bike* o un S.T.A.P.



y cambia para siempre el destino de la galaxia...



mantener la cabeza fría y los reflejos a punto para llevar a buen puerto cada una de las misiones y submisiones. La maquinaria militar de la Federación de Comercio te estará esperando en valles y montañas. Y es que si en *Rogue Leader* la mayoría de los combates se desarrollaban en el aire (perdón, en el espacio), toda la acción de ***Las Guerras Clon*** transcurre a pie de suelo, de tal forma que el enemigo aprovechará la orografía del terreno (montañas, desfiladeros...) para realizar emboscadas y destruir en cuestión de segundos tus tropas. Pese a controlar seis vehículos diferentes, cada uno dotado de sus propias armas secundarias, la mecánica de ***Las Guerras Clon*** es sencilla y divertida. Un fantástico doblaje al castellano, a cargo de las mismas voces del *Episodio II*, el sonido en *Dolby Surround Pro-Logic II* y la siempre socorrida música de **John Williams** acaban dando los últimos toques para transmitir al jugador la sensación de formar parte de una gran superproducción de **Hollywood**, con batallas mastodónticas, cegadoras explosiones y toneladas de acción. En cuanto a los gráficos, **Pandemic Studios** ha hecho todo lo posible para reducir al mínimo las diferencias entre esta entrega de **PS2** y el original de **GameCube**. Si bien es cierto que han recurrido al casi ya olvidado efecto niebla para generar el escenario ante los ojos del jugador, la animación de los personajes a pie sigue siendo muy pobre y el motor es algo brusco cuando se ejecutan giros rápidos de cámara, no se ha reducido el número de enemigos en pantalla ni se ha escatimado en espectacularidad. ***Star Wars: Las Guerras Clon*** es una buena opción para los fanáticos de los *shooter* y, por supuesto, para los *fans* de la saga galáctica de **George Lucas**. Eso siempre y cuando ya tengas en casa *Bounty Hunter*, hoy por hoy el mejor juego de **Star Wars** para **PS2**. Dado que es bastante improbable que lleguemos a ver el insuperable *Rogue Leader* en **PS2**, ***Las Guerras Clon*** son una buena opción. Ofrece una mecánica bastante más animada que las de los dos *Starfighter* y aporta la novedad de mostrar unas batallas que no veremos en una pantalla de cine hasta mayo de 2005. ■

En Alaris tendrás ocasión de cabalgar sobre un Maru, una criatura originaria de Kashyyyk, el planeta de origen de los Wookies (la raza de Chewbacca).





SW LAS GUERRAS CLON

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Reproduce la espectacularidad del Episodio II.
[+] Soberbio doblaje en castellano.
[+] El modo Academia es un auténtico vicio.
[−] El motor gráfico «rasca» un poco.

GRÁFICOS: Encomiable el esfuerzo por incluir todos los elementos del original de GC, aunque para ello recurre al efecto niebla.	8.7
AUDIO: Como siempre, EA ha cuidado al máximo el doblaje al castellano, recurriendo a los actores de doblaje del Episodio II.	9.2
JUGABILIDAD: Buen control de los vehículos, aunque no se puede decir lo mismo a la hora de manejar el personaje a pie.	8.8
DURACIÓN: Este DVD-ROM encierra un buen número de extras que te exigirán culminar cada misión sin un mínimo fallo.	9.1

CONCLUSIÓN

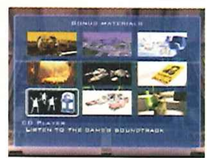
Bounty Hunter sigue siendo la opción Nº1 en PS2 para los fans de SW, pero sería injusto negar la calidad de Las Guerras Clon. Es un buen shooter, aunque podrían haberse pulido más sus gráficos.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.8 (sobre 10)

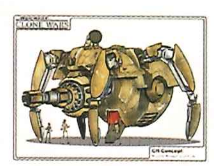
PUNTUACIÓN OFICIAL

Extras



LAS MISIONES BONUS

Son la llave para desbloquear los nueve extras ocultos.



GALERÍA DE BOCETOS

Aquí podrás deleitarte con una galería de vehículos y personajes...



MAKING OF

La gente de **Pandemic** te contará cómo crearon cada aspecto del juego.



GRESCA EN GEONOSIS

Participa en un «clon» del clásico *Smash TV* acompañado de un amigo.

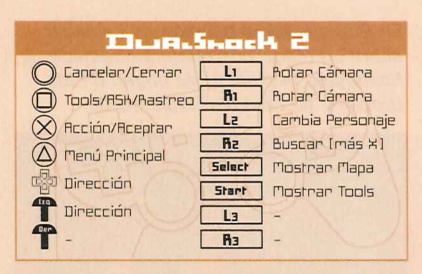
por << The Elf >>

WILD ARMS 3

El tercer capítulo de una de las sagas RPG

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: MEDIA VISION
- DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: RPG
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 4
- CAPÍTULOS: 4
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-
- HORAS DE JUEGO: +40
- MEMORY CARD: 35 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59,95€



DualShock 2

○	Cancelar/Cerrar	L1	Rotar Cámara
□	Tools/ASK/Rastreo	R1	Rotar Cámara
✕	Acción/Aceptar	L2	Cambia Personaje
△	Menú Principal	R2	Buscar [más ✕]
✚	Dirección	Select	Mostrar Mapa
Izq	Dirección	Start	Mostrar Tools
Der	-	L3	-
		R3	-

He de reconocer que uno de los *RPG* que más me ha influenciado fue *Wild Arms*. Tuve la suerte de disfrutar con él hace ya seis años en **PSone** y su recuerdo todavía cristaliza mi mirada y me traslada a todos y cada uno de sus parajes y situaciones. No se si fue su maravilloso entorno 2D, su fantástica historia, su hipnótica *intro* o aquella soberbia banda sonora que le acompañaba, pero *Wild Arms* hechó raíces en mi corazón y allí se quedó para siempre. Tres años después le eché el guante al segundo capítulo y aunque casi todos los valores permanecían intactos, exceptuando que ahora todo el juego estaba gobernado por motores 3D, quizá no caló en mí tan hondo como su antecesor. Además, en **Europa** no tuvimos la suerte de disfrutar con él. De ahí las tremendas ganas que tenía de probar las excelencias del tercer capítulo de la saga producida por **Sony C.E.I.** (**Japón**) y programada por **MediaVision**. ***Wild Arms 3*** retoma todos los esquemas sagrados de su estirpe. Todos aquellos que conozcan la saga se sentirán tremendamente confortables con las señas identificativas de la serie, como la soberbia secuencia de introducción, el prólogo jugable, ahora son cuatro los personajes protagonistas en vez de tres, con los combates, los menús y con las dos grandes innovaciones que trajo consigo el segundo capítulo: la posibilidad de evitar algunos combates y el rastreo del mapeado en busca de nuevas localizaciones. La mayor novedad de esta tercera entrega se encuentra en el apartado gráfico y es la utilización del *cell-shading* y de un peculiar filtro constante en pantalla que nos transmite una acogedora sensación de cuento. Los cuatro protagonistas (**Drifters**) **Virginia**, **Clive**, **Jet** y

Combates

En la variedad está el gusto

Poco ha cambiado el esquema de los combates desde la primera entrega, si exceptuamos un mayor dinamismo de los personajes en el escenario de batalla. Pero hay que reconocer que la variedad está fuera de toda duda ya que podremos combatir a pie, a caballo (sin duda los duelos más espectaculares) y a bordo de un vehículo llamado *Sandcraft*.







Los orígenes de...

... *Wild Arms* se remontan al año 96 en formato **PSone**. Fue el mejor *RPG* del momento gracias al carisma de sus gráficos 2D, los tres protagonistas, su sólido argumento y la gran banda sonora. El segundo capítulo mantuvo casi todas esas cualidades bajo un entorno 3D, brillante en los escenarios pero muy pobre en los combates.

1996

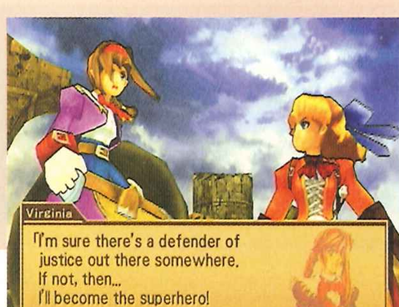
1999

<El clasicismo, la solidez, una gran banda sonora y el carisma de los protagonistas vuelven a ser los argumentos de peso de Wild Arms>

más clásicas aparece en Europa gracias a Ubi Soft



Gallows, cada uno con una marcada personalidad y todos con un tremendo carisma, se mostrarán ante nosotros en el brillante prólogo jugable con el que da comienzo ***Wild Arms 3***. Cuatro hombres (que me perdone la bella **Virginia Maxwell**) y un destino. Un destino que les une y les muestra una *Filgaia* yerma, desértica, baldía y totalmente devastada a la que espera un desenlace aún más terrible... El motor 3D que da vida a ***Wild Arms 3*** muestra, al igual que sus antecesores, caras opuestas. Por un lado la solidez (50 *frames* constantes) de sus escenarios externos e interiores, no excesivamente grandes ni atestados de elementos animados o inanimados pero tremendamente correctos y no exentos de belleza plástica.



Y por el otro, la simplicidad de los combates, que aunque también mantienen el *frame rate* mencionado, son excesivamente lentos y simples para **PS2**. Afortunadamente durante la batalla, todos los personajes estarán en continuo movimiento, dando así la sensación de que suceden más cosas en pantalla. Asimismo, se han incluido espectaculares combates a caballo y a bordo de un *hovercraft* con más toques de estrategia. Los guardianes, llamados *Medium* en esta ocasión, gozan de apariciones gráficas de gran calidad pero nada que no hayamos visto en otros títulos. El apartado audio vuelve a contar con la soberbia batuta de **Michiko Naruke** y una elevada colección de melodías sublimes que definen de forma acústica a la perfección un *RPG* con marcados toques de *western* pero con multitud de elementos anacrónicos. No es tan brillante como la del primer *Wild Arms*, pero es que éso no era posible. A todo esto hay que sumarle un guión repleto de sorpresas, muchas horas de juego (más de 40) divididas



en cuatro capítulos, un buen ramillete de personajes secundarios de entidad y una cantidad increíble de *side quests* y secretos: *Millennium Puzzles, Abyss, Gunner's Heaven*... Es posible que ***Wild Arms 3*** no esté en la cima tecnológica de los *RPG* pero su tremenda solidez y ese maravilloso toque rústico y sólido de todo sus apartados, fusión de lo mucho bueno y lo poco malo de sus antecesores, le convierten en uno de los más grandes y queridos del género.

Detalles



RASTREO
Para encontrar nuevas localizaciones en *Filgaia* tendremos que rastrear el mapeado pulsando el botón Cuadrado.



¡MALDITOS PUZZLES!
Al igual que en los dos capítulos anteriores, en los *dungeons* nos enfrentaremos a *puzzles* de todo tipo y dificultad.



EL MAPAMUNDI
Una vez adquirido el mapa podremos surcar las vastas y desoladas tierras de *Filgaia* con mayor facilidad.

WILD ARMS 3

LO MEJOR Y LO PEOR

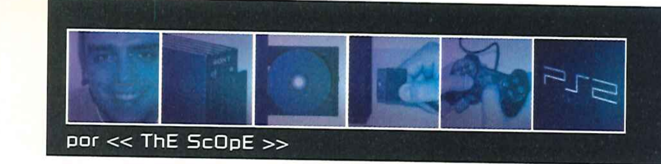
[+] Es un digno sucesor de la saga Wild Arms.
[+] La banda sonora vuelve a marcar diferencias.
[+] Más de 40 horas de juego y muchos secretos.
[−] Es una pena que no esté traducido al castellano.

GRÁFICOS: El cell-shading y un peculiar filtro constante en pantalla le dan un aire exclusivo. El motor 3D es sólido y efectivo.	9.0
AUDIO: La banda sonora de Michiko Naruke vuelve a ser excepcional. Hay tres canciones cantadas. Los efectos cumplen perfectamente.	9.2
JUGABILIDAD: Si conoces los otros Wild Arms te sentirás como pez en el agua y si no te adaptarás en muy pocos minutos.	9.2
DURACIÓN: Calcula unas cuarenta horas de juego sin contar con los secretos: Abyss, Millennium Puzzles, Gunners Heaven...	9.3

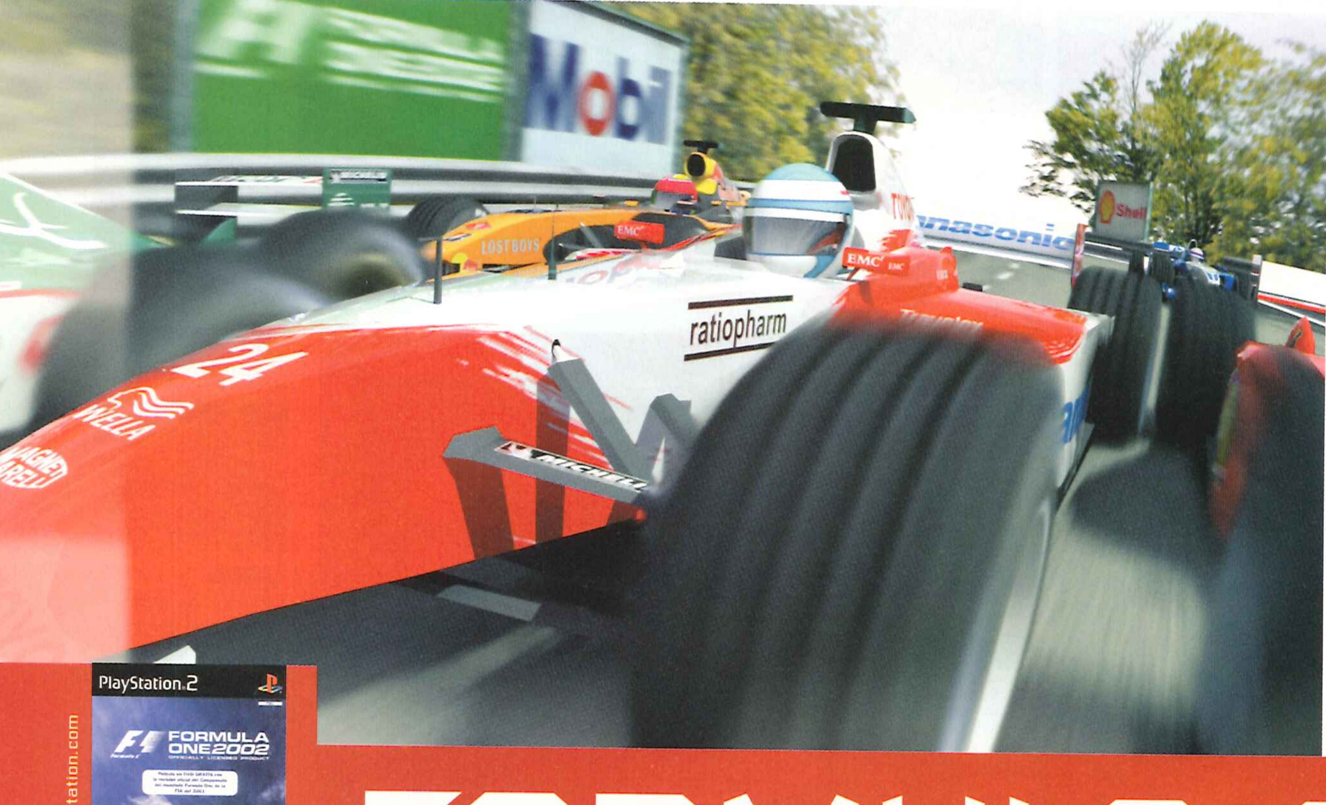
CONCLUSIÓN

Wild Arms 3 es el mejor RPG, después de FFX, que ha aparecido en nuestro país. Sólido, muy largo, protagonistas carismáticos y una gran banda sonora. Su gran fallo es no estar en castellano.





por << ThE ScOpE >>



Ficha técnica

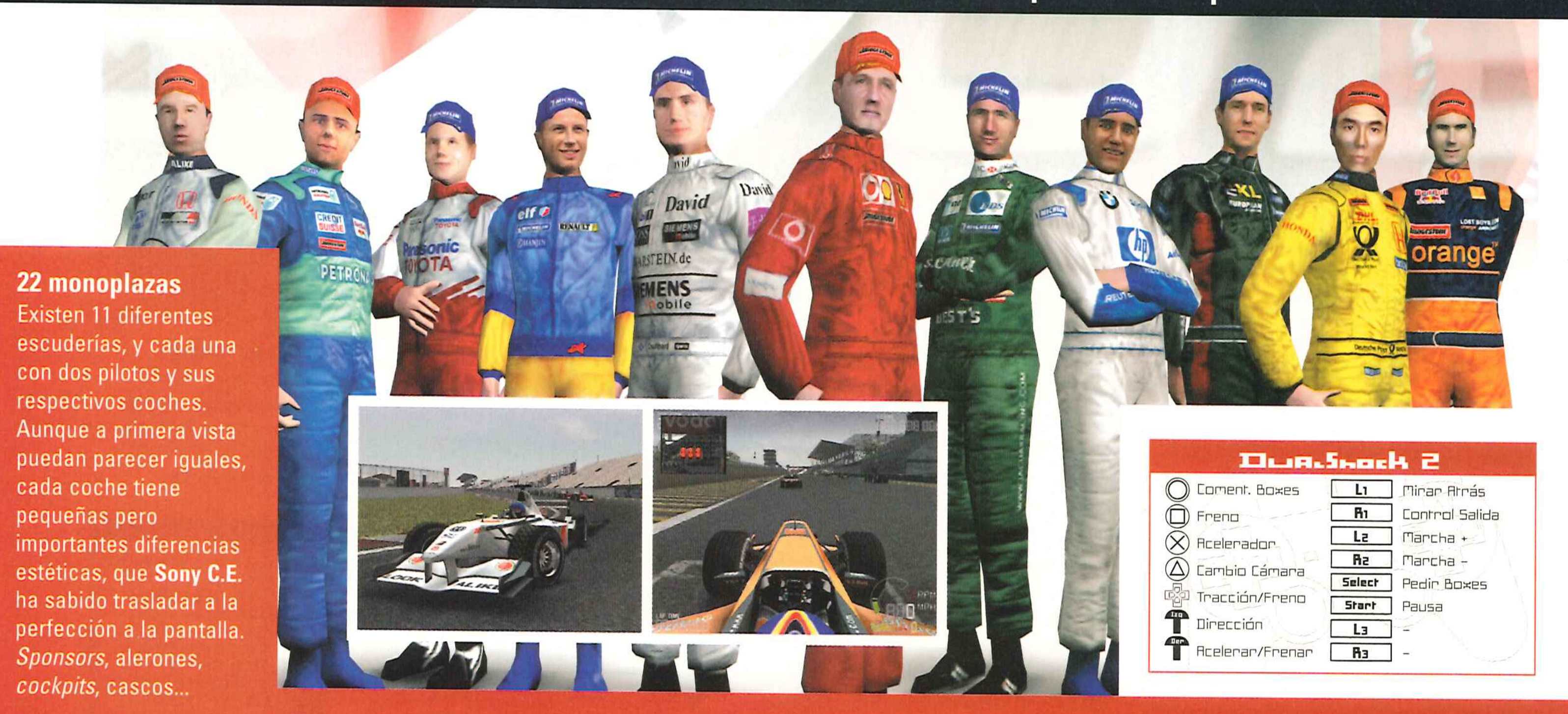
- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: SONY STUDIOS LIVERPOOL
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- COCHES: 22
- CIRCUITOS: 17
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- MODOS DE JUEGO: 7
- MEMORY CARD: 615 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€

http://es.playstation.com

PlayStation 2 — FORMULA ONE 2002

FORMULA ONE

La más fiel representación de la temporada pasada de la F1



22 monoplazas
Existen 11 diferentes escuderías, y cada una con dos pilotos y sus respectivos coches. Aunque a primera vista puedan parecer iguales, cada coche tiene pequeñas pero importantes diferencias estéticas, que **Sony C.E.** ha sabido trasladar a la perfección a la pantalla. *Sponsors*, alerones, *cockpits*, cascos...

DualShock 2

○	Coment. Boxes	L1	Mirar Atrás
□	Freno	R1	Control Salida
✕	Acelerador	L2	Marcha +
△	Cambio Cámara	R2	Marcha -
Cruceta	Tracción/Freno	Select	Pedir Boxes
Stick izq.	Dirección	Start	Pausa
Stick der.	Acelerar/Frenar	L3	-
		R3	-



La importancia de los Boxes

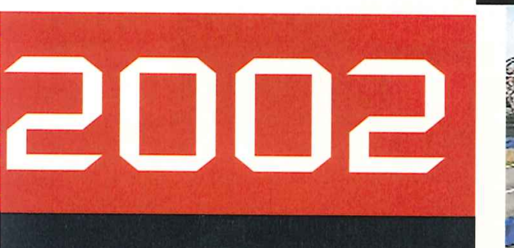
Aparte de recibir las indicaciones pertinentes sobre el estado del vehículo en un pequeño gráfico situado en el margen inferior derecho de la pantalla, desde Boxes y a través del comentarista, también se nos pedirá que solicitemos ir al *Pit*. Las secuencias de los cambios de rueda y repostaje son soberbias.







<Un título pensado para fanáticos de la Fórmula Uno >





Los vuelos y los trompos son bastante fáciles de observar a nada que nos pasemos con el acelerador.

Si te gusta la **Fórmula Uno**, y no quieres que te roben ni un detalle, ***Formula One 2002*** es tu juego. Un título que tiene la particularidad de incluir numerosos elementos del «gran circo» que satisfarán a los usuarios más exigentes. Desde el apartado gráfico a la configuración del monoplaza, todo ha sido espléndidamente resuelto, haciendo especial hincapié en el control, que se convertirá en muy exigente, quizá demasiado, para aquellos que busquen más un *arcade* que un simulador. De esta manera, si sois de los que os gusta acelerar y disputar una carrera sin importaros daros algún «piñazo» por el camino, difícil lo tendréis con este juego, ya que el componente de simulación es muy acusado y cualquier distracción hará que tengáis que visitar boxes o, en el peor de los casos (cosa que ocurre bastante a menudo), retiraros de la carrera. De esta manera habrá que concienciarse para frenar antes de las curvas y no entrar como un loco, para adelantar con cuidado evitando el contacto con el resto de vehículos, para coger rebufos y hacer maniobras limpias... El apartado sonoro también merece destacarse, ya que **Sony C.E. España** ha recurrido a dos comentaristas de excepción, **Jaime Sornosa** y **Balba Camino**, que amenizarán constantemente la carrera con sus comentarios e indicaciones. Quizá incluso podríamos decir que se han pasado un poco, ya que en ocasiones se hace irritante el escuchar una y otra vez las mismas frases y quizá debieran haber sido menos constantes para no restar protagonismo al sonido de los efectos. De todas formas, siempre es de agradecer estos esfuerzos por localizar los juegos. Respecto a los coches y circuitos, al ser un juego oficial, cuenta con todas las licencias de la temporada pasada, con lo cual los fanáticos de esta disciplina automovilística no echarán nada de menos. También merecen la pena destacarse las recompensas del juego, que van desde los créditos hasta una completa galería de imágenes y fotografías, pasando por un modo llamado Bonificación en el que podremos tratar de batir los records de los circuitos desbloqueados pilotando un coche de seguridad. El modo Espectador, en el que manejaremos las cámaras y disfrutaremos de una carrera sin participar en ella, pone la guinda a un título esmeradamente cuidado y que hace del gusto por el detalle su principal objetivo. Por último, no hay que olvidar que además del juego, el *pack* incluye un DVD Vídeo extra que ofrece un repaso oficial de la temporada 2001, con entrevistas a los pilotos, tomas desde diferentes ángulos y secuencias jamás vistas de las carreras de aquella temporada. En resumen, ***Formula One 2002*** es el título ideal para los fanáticos de la **Fórmula Uno**, que quieran vivir en sus casas las emociones de la simulación automovilística y que prefieran el realismo a la intensidad de un *arcade*.

En las primeras vueltas, al apelotonarse los coches, será cuando más «finos» deberemos ser con la conducción. Cuidado con las frenadas...



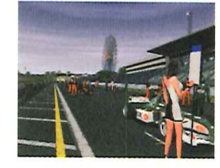
Detalles



PEDRO DE LA ROSA
El piloto español, ausente la próxima temporada, es uno de los protagonistas de este juego .



PODIUM
Si aprendéis a tomaros las cosas con calma, podréis ocupar alguna de las posiciones del podio de ganadores.



PARRILLA DE SALIDA
Por detalles que no quede... Aquí tenéis la famosa chica que indica el tiempo que falta para el inicio de la carrera.

FORMULA ONE 2002

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Tiene un montón de detalles interesantes.
[+] Es un juego oficial, con todo lo que ello conlleva.
[+] Gráficamente está muy conseguido.
[−] A veces resulta demasiado exigente en el control.

GRÁFICOS: Genial representación de la intensidad de una carrera de Fórmula Uno, desde la parrilla de salida hasta los boxes.	9.3
AUDIO: El comentarista se hace realmente pesado al no parar de atormentarnos cada vez que hacemos algo, bueno o malo.	8.0
JUGABILIDAD: En ocasiones se hace complicado no salir de la pista, y terminar una carrera requiere mucha concentración.	8.2
DURACIÓN: Debido a su elevado nivel de exigencia, finalizar la temporada en los primeros puestos requerirá mucha paciencia.	9.0

CONCLUSIÓN
Muy completo en todos sus apartados y con la simulación como principal baluarte (a veces exagerada). El modo espectador y el DVD Vídeo son dos buenos extras.



Mónaco será, como siempre, el circuito más espectacular.

Detalles

PEDRO DE LA ROSA
El piloto español participa en el juego a bordo de su Jaguar.

DOS JUGADORES
Para poder disfrutar con amigos, el juego incluye un modo de 2 jugadores simultáneos para poner en competencia nuestra destreza.

Las tremendas frenadas antes de cada curva serán los momentos más intensos de las carreras.

http://www.infogrames.com

GRAND PRIX CHALLENGE

La Fórmula Uno al alcance de todos

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: INFOGRAMES
- DESARROLLADOR: ATARI
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- COCHES: 22 (11 EQUIPOS)
- CIRCUITOS: 17
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 53 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59,95€



Los juegos basados en la **Fórmula Uno** suelen estar destinados a los fans más recalcitrantes de esta disciplina deportiva. Un tipo de usuario que disfruta modificando la configuración de coche en múltiples apartados, muchos de ellos demasiado técnicos y que escapan al conocimiento de la gran mayoría. ***Grand Prix Challenge*** está pensado para todos aquellos que, teniendo afición por la **Fórmula Uno**, buscan un título que les haga disfrutar de esta disciplina automovilística pero que no les obligue a navegar por un intrincado menú de opciones de configuración. Así pues, aunque ***G.P. Challenge*** minimiza todos los apartados técnicos, ofrece todo el realismo y las sensaciones de la Fórmula Uno gracias a un apartado gráfico sensacional. Y todo en gran parte gracias a disponer de la licencia de la **FIA**, que permite a **Atari/Infogrames** disponer de todos los circuitos, coches y pilotos que conformaron la temporada ya finalizada. Respecto al juego en sí, lo que más destaca es su excepcional control, que hace que cualquier tipo de usuario, incluyendo aquellos que jamás han puesto sus manos en un juego de coches, pueda hacerse con él en segundos. Incluso en el modo más fácil de dificultad será el propio juego el que frene el coche y reduzca marchas para ayudar al jugador a negociar las curvas con la mayor solvencia. Por eso mismo recomendamos a los usuarios avezados que eviten este modo, o cada carrera se convertirá en un paseo triunfal sin ningún aliciente. Varios modos de juego y una presentación más que interesante completan un título que satisfará a los amantes de la **Fórmula Uno** que no quieran demasiados líos.

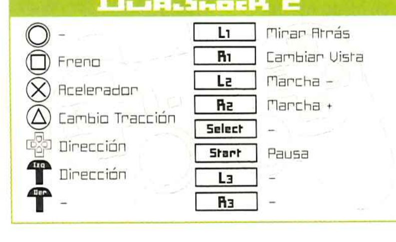


Oficiales

Circuitos, pilotos, escuderías y monoplazas reales

Gracias a contar con la licencia oficial de la **FIA**, ***Grand Prix Challenge*** nos permite disponer de la temporada 2002 al completo, desde los 17 circuitos hasta las 11 escuderías con sus 22 pilotos.

<Un juego de Fórmula Uno con un acusado instinto arcade>



DualShock 2

○	-	L1	Mirar Atrás
□	Freno	R1	Cambiar Vista
×	Acelerador	L2	Marcha -
△	Cambio Tracción	R2	Marcha +
Cruceta	Dirección	Select	-
Stick izq.	Dirección	Start	Pausa
Stick der.	-	L3	-
		R3	-

GRAND PRIX CHALL.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El control es extremadamente sencillo e intuitivo, apto para todos los públicos.
[+] El apartado gráfico es excepcional.
[-] Le faltan detalles para ser sobresaliente.

GRÁFICOS: Desde los circuitos hasta los monoplazas, todo está concebido con gran realismo y calidad.	9.0
AUDIO: El protagonismo recae en el sonido de los motores, que no es lo mejor del juego, y los derrapes e impactos de los coches.	8.2
JUGABILIDAD: La facilidad en el control hace que cualquier usuario, experto o no, se divierta desde el primer instante.	8.8
DURACIÓN: Si queréis probar todos los coches y ganar en todos los circuitos, tenéis Grand Prix Challenge para rato.	8.7

CONCLUSIÓN

Si se busca un juego sencillo, que no presente complicaciones, y que sepa reflejar todo el espíritu del «gran circo» de la Fórmula Uno, Grand Prix Challenge es una excelente elección.





¡¡LOS MEJORES PACKS ESTÁN EN Centro MAIL!



299,95

PS2 + CONTROLLER
+ TEKKEN TAG TOURNAMENT
+ DVD REMOTE CONTROL STEPS



289,95

PS2 + CONTROLLER
+ TEKKEN TAG TOURNAMENT
+ MEMORY CARD



299,95

PS2 + CONTROLLER
+ ALTAVOCES LOGIC 3
SOUND STATION 2



¡Por la compra de ciulquiera de nuestros packs de PS2 TE REGALAMOS una demo de Ratchet & Clank!

2 NIVELES JUGABLES

Compra KINGDOM HEARTS y llévate una GUÍA DEL JUEGO de REGALO

TUROK EVOLUTION

PlayStation 2 — TUROK EVOLUTION — Acclaim — **29,95**

¡¡PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO!!

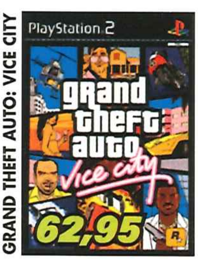
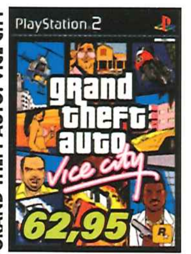
SR. DE LOS ANILLOS: 2 TORRES



FIFA FOOTBALL 2003



GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

PRO EVOLUTION SOCCER 2 — **54,95**

THE GETAWAY — **57,95**

EL ZORRO



IRREPETIBLE



2 CONTROLLER **14,95**

THRUSTMASTER FIFA DUO PAD



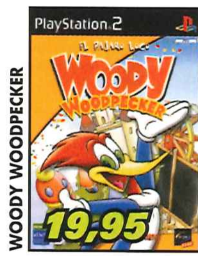
MEGARACE 3: NANOT. DISASTER



RUMBLE RACING



TEKKEN TAG TOURNAMENT



WOODY WOODPECKER



F1 CHAMP. SEASON 2000 — **19,95**

Nuevas tiendas

ALMERÍA
El Ejido C.C. El Copo. Local 106-107
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski.
CORUÑA
Santiago de Compostela C.C. Area Central.
MÁLAGA
Vélez-Málaga C.C. El Ingenio. Local B-45
VIZCAYA
Kareaga C.C. Max Center. Barrio Kareaga, s/n local A-21
ZARAGOZA
Zaragoza C.C. Augusta. Avda. de Navarra, 180, 1-50

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
ÁVILA
Avila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
CORUÑA
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara.
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,11 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

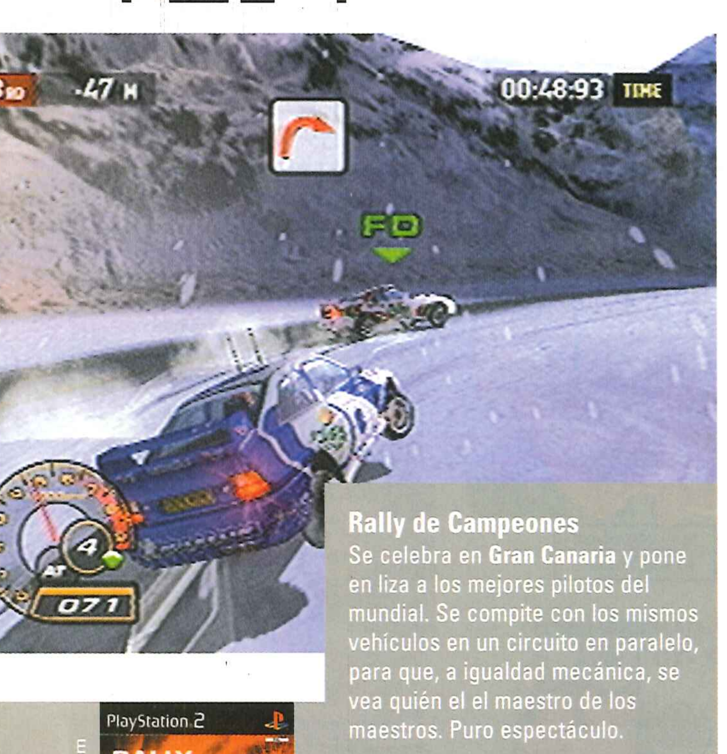
IMPUESTOS INCLUIDOS

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 28 de febrero.

pedidos por internet **www.centromail.es**





Rally de Campeones
Se celebra en **Gran Canaria** y pone en liza a los mejores pilotos del mundial. Se compite con los mismos vehículos en un circuito en paralelo, para que, a igualdad mecánica, se vea quién el el maestro de los maestros. Puro espectáculo.





Todos contra todos, con los mismos coches y en el mismo circuito.

Detalles



FUEGOS ARTIFICIALES
A nuestro paso seremos obsequiados en ocasiones con este tipo de adornos.



LAS IMPRUDENCIAS...
...se pagan en forma de trompos o vueltas de campana, que nos harán perder un tiempo precioso.



SALTOS
Curiosamente se nos darán bonificaciones por realizar el salto de mayor longitud.



http://www.activision.com

RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS

El rally de los campeones de Gran Canaria

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ACTIVISION
- DESARROLLADOR: CLIMAX
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- COCHES: 19
- CIRCUITOS: 19 (9 ESCENARIOS)
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 98 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 64.95 €

Tras alucinar durante estas navidades con las bondades de los dos líderes indiscutibles del género, *Colin McRae Rally 3* y *W.R.C. II Extreme*, resulta complicado para cualquier otro título llegar a hacerles sombra si no se emplean unos recursos desmedidos. Por eso muchas compañías prefieren atacar por el lado de la originalidad, y aunque ofrecen juegos que no están del todo mal y quedan lejos de los líderes, procuran añadir elementos que puedan incentivar la compra. Este es el caso de ***Rally Fusion***, que sin ser ni mucho menos un juego malo (tiene buenos detalles que muchos sabrán apreciar), basa su éxito en la representación del **Rally Of Champions**, del cual posee la licencia. Este rally tiene la particularidad de enfrentar a los mejores pilotos en duelos frente a frente en un circuito en paralelo y, lo mejor de todo, con los dos llevando el mismo coche. Se celebra en **Gran Canaria** y suele concitar a numerosos espectadores que tienen la oportunidad única de disfrutar del pilotaje de las estrellas del campeonato, todas juntas, y pilotando los coches de sus rivales. Pues bien, este es el principal atractivo de este juego, ya que permite tomar parte en el rally utilizando coches de tres categorías diferentes (A, B y C). Al principio partiremos desde la categoría C, con coches como un Ford Escort Mk 1, un Opel Kadett un Toyota Rav 4 o un Buggy. En la categoría B, ya dispondremos de coches como un Lancia Delta Integrale, un Mitsubishi Lancer Evo, un Peugeot 206 o un Toyota Celica GT4. Si por fin alcanzamos la categoría A, disfrutaremos con los mejores y más emblemáticos vehículos del juego, como un Audi Quattro S1, un Opel Manta, un Saab 93 Turbo 4x4, un Lancia Stratos o un Peugeot 205 T16. Los pilotos también cambiarán según la categoría, y en la A estarán las estrellas del campeonato (con la ausencia de nuestro Carlos Sáinz). Pero el juego no es sólo este modo, ya que se han añadido una gran cantidad de rallys «normales» en línea (y no en circuito cerrado como el ROC), ambientados en diferentes escenarios, como nieve, desierto, una isla, un paisaje montañoso... Y todo aderezado por una gran cantidad de modos, desafíos y pruebas especiales que hacen de ***Rally Fusion*** un título muy completo, a pesar de sus limitaciónes.

DualShock 2

Botón	Función	Botón	Función
○	Freno de Mano	L1	Marcha -
□	Freno	R1	Marcha +
✕	Acelerador	L2	Retrovisor
△	Marcha atrás	R2	Cambio Cámara
Cruceta	Dirección	Select	Reset Posición
Stick izq.	Dirección	Start	Pausa
Stick der.	-	L3	-
		R3	-

RALLY FUSION: ROC

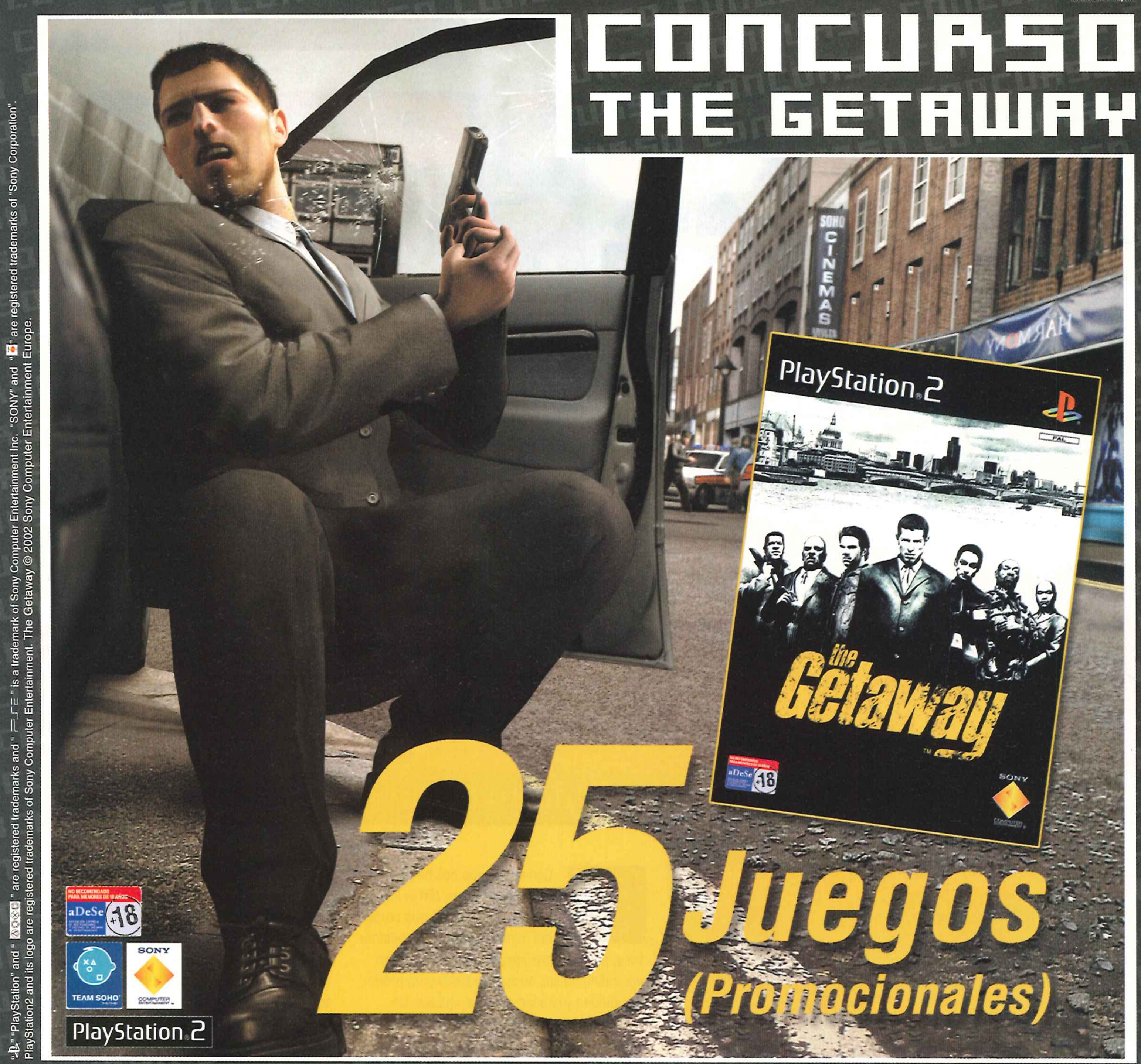
LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Tiene un montón de modos de juego.
[+] Los coches son reales.
[–] Gráficamente no llama nada la atención.
[–] No está entre los mejores del género.

Apartado	Nota
GRÁFICOS: Después de disfrutar con los últimos títulos del género, la verdad es que Rally Fusion está bastante lejos de ellos.	7.8
AUDIO: No son malos, pero pasan bastante desapercibidos. Los sonidos de los golpes y los derrapes no están nada mal.	7.8
JUGABILIDAD: Es de lo mejor del juego, ya que desde el principio te picarás para conseguir acceder a los coches de las clases A y B.	8.0
DURACIÓN: Gracias a sus numerosos modos de juego, el entretenimiento está garantizado durante bastante tiempo.	8.3

CONCLUSIÓN
Sin llegar ni de lejos a poder competir con un Colin McRae o con el WRC, Rally Fusion es un título ideal para los que quieran disfrutar del Rally Of Champions. Aparte de esto, es un título muy normalito.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
8.1 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

<Gran cantidad de modos, pilotos y coches reales son algunas de sus mejores cualidades>



Las calles de **Londres** se han convertido en un infierno, sólo tu puedes ayudar a **Mark Hammond** y **Frank Carter** a terminar con esta pesadilla en **The Getaway** para **PlayStation 2**. Si quieres ser uno de los 25 afortunados ganadores de un juego promocional de **The Getaway**, tan sólo tienes que enviar un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 20 de febrero.

¿A quién secuestran al inicio del juego?

A) Al hijo **B**) A la mujer **C**) Al perro

CONCURSO »THE GETAWAY«

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R01, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R01 C.**

GSMBOX SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 20 de febrero.



por << The Scope >>

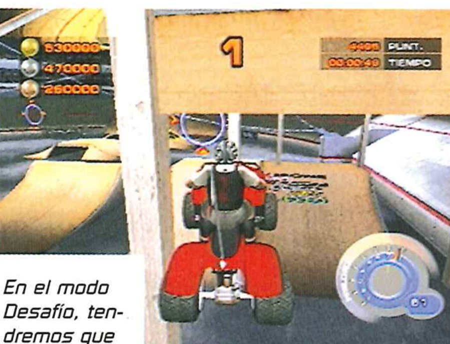


En muchas ocasiones nos subiremos por las paredes del circuito para atajar.

En la academia se nos enseñará a realizar todo tipo de acrobacias, desde caballitos hasta ponernos a dos ruedas. Todo un espectáculo sin descanso.





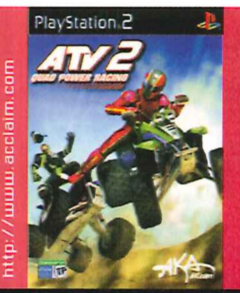


En el modo Desafío, tendremos que circular por una estrecha pista entre agua, como se ve en la pantalla.





http://www.acclaim.com



ATV 2 QUAD P

Los Quads, una especie de híbrido entre una moto y un



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: AKA ACCLAIM
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- QUADS: 11
- CIRCUITOS: 15
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 154 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 59,95 €



Con este juego nos ha pasado lo mismo que con *Dakar 2*. Ambos son títulos cuyas primeras partes nos dejaron bastante fríos, pero que sus secuelas parece que han aprendido de sus errores pasados para ofertar jugabilidad y calidad a partes iguales. De hecho, cuando llegó a nuestras manos, jamás hubiéramos sospechado que este DVD encerrara tantas cosas interesantes. Podemos contar con los dedos de una mano los juegos de conducción pura sin coches como protagonistas que alcancen unos niveles aceptables, y al recibir uno de Quads, y con la experiencia previa, no pensábamos que éste iba a ser uno de ellos. Y es que ***Quad Power Racing*** tiene todo lo que un buen aficionado a la conducción pueda demandar: 15 extensos recorridos en 5 diferentes entornos, 2 estadios, 7 modos de juego para un jugador y 3 para dos jugadores. Esto para empezar, ya que si añadimos todo lo que corresponde a las acrobacias (que con la velocidad, es la otra columna sobre la que se sustenta el juego), que son nada menos que 30 movimientos espectaculares, lo que tenemos entre manos es un título cuidado, completo y con mucho que ofrecer. Pero no acaba ahí la cosa, ya que entre los 20 pilotos disponibles 10 son reales y pertenecen a la élite de esta modalidad (**Dana Creech**, **Kory Ellis** o **Tim Farr**), y podremos elegir entre 11 Quads, cada uno con sus particularidades dinámicas en cuanto a potencia, velocidad y maniobrabilidad. Así pues, de entrada ***Quad Power Racing***, en cuanto a cifras, no tiene ningún tipo de lacra, y nos falta comprobar si una vez metidos en harina, es decir, compitiendo, es igual de interesante. Pues bien, además de poseer un control ejemplar a pesar de tener que combinar los controles de velocidad con las acrobacias (precisa de un pequeño periodo de adaptación hasta que se controlan las «pre-

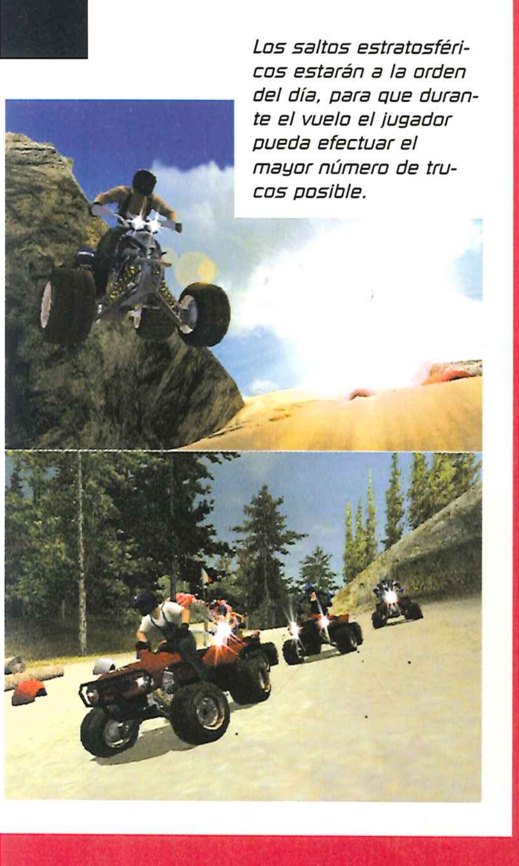


La gran aceleración y la velocidad que alcanzan los Quads es impresionante.

DualShock 2

○	Turbo	L1	Bicicleta
□	Freno	R1	Precarga
✕	Acelerador	L2	Cambiar Vista
△	Mirar atrás	R2	Golpear
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Acel./Frenar	L3	-
		R3	-

Los saltos estratosféricos estarán a la orden del día, para que durante el vuelo el jugador pueda efectuar el mayor número de trucos posible.



Modos de Juego



Academia
Dos tipos de entrenamiento: de control y de trucos. El primero nos enseña a manejar el Quad, y el segundo a realizar acrobacias.



Arcade
Correr y correr, intentando quedar en los primeros puestos para ir desbloqueando circuitos y nuevos Quads.



Carrera
Conviértete en una estrella de este deporte, subiendo tus niveles de habilidad y accediento a Quads potentes.



Carrera única
Su propio nombre lo indica. Reta a diferentes adversarios a una única carrera en que lo único que importa es llegar el primero.



Contrarreloj
Mejora tus tiempos en las pistas desbloqueadas para conseguir mejores pilotos. Tú solo contra el cronómetro.

OWER RACING

coche, nos ofrecen un juego variado y entretenido

cargas», que no es otra cosa que el impulso de los saltos), el motor gráfico y el aplomo de estos minivehículos son notables, ofreciendo siempre una suavidad y unas sensaciones que hacen que el jugador tenga el dominio de sus máquinas en todo momento. Respecto a los modos de juego, explicados en el cuadro que acompaña estas líneas, hay que hacer una mención especial al modo Estilo Libre. Aunque parece que se ofrece como una especie de relleno, quizá, con el tiempo, os parezca el más divertido. La cosa consiste en realizar una serie de acrobacias en un estadio repleto de rampas, y os aseguramos que engancha, ya que parece que sólo la imaginación del usuario es el único límite para realizar las maniobras más espectaculares. Respecto a los modos «tradicionales», ningún pero, ya que la emoción será constante, y debido a la orografía de los tramos los saltos serán continuos. Además, es posible «sacudir» a los rivales al más puro estilo *Road Rash* para descargar adrenalina. Sólo echamos de menos una calidad gráfica mejor, especialmente en los entornos, para redondear el juego.



Desafío
Aprende a llevar tu Quad por los lugares más peligrosos, sorteando obstáculos y pasando por lugares poco accesibles.



Estilo libre
Pruebas de habilidad dentro de un estadio, con saltos estratosféricos, acrobacias increíbles y emoción total.

<Pocos sospecharían que una modalidad como los Quads pudiera dar lugar a un juego tan versátil y variado como ATV2>



Detalles



ACROBACIAS
Puedes adornar cada salto con diferentes acrobacias.



QUADS
Poco a poco irás consiguiendo Quads más potentes.



DIFICULTAD
Tienes tres niveles de dificultad para comenzar tu carrera.



PILOTOS
Poco a poco desbloquea los mejores pilotos de esta disciplina.

ATV 2 QUAD P. RACING

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El equilibrio velocidad y acrobacias convierte a este juego en un auténtico reto.
[+] Gran variedad de modos de juego.
[–] El apartado gráfico es muy normalito.

GRÁFICOS: No son malos, pero no es lo más fuerte del juego. Cumplen dignamente pero podrían ser mejores.	8.5
AUDIO: Aparte de las canciones que escuchamos, el sonido de los motores de los Quads y demás efectos es correcto.	8.6
JUGABILIDAD: Muy divertido, tanto compitiendo en carrera como en el Estilo Libre, quizá nuestro modo favorito.	9.0
DURACIÓN: Dominar todas las acrobacias y completar todos los circuitos y los modos de juego llevará su tiempo.	8.8

CONCLUSIÓN
Muchos modos de juego, excepcional control, variedad de acrobacias y toda la jugabilidad imaginable. Si queréis alejaros de los coches, no encontraréis muchos títulos mejores que éste.

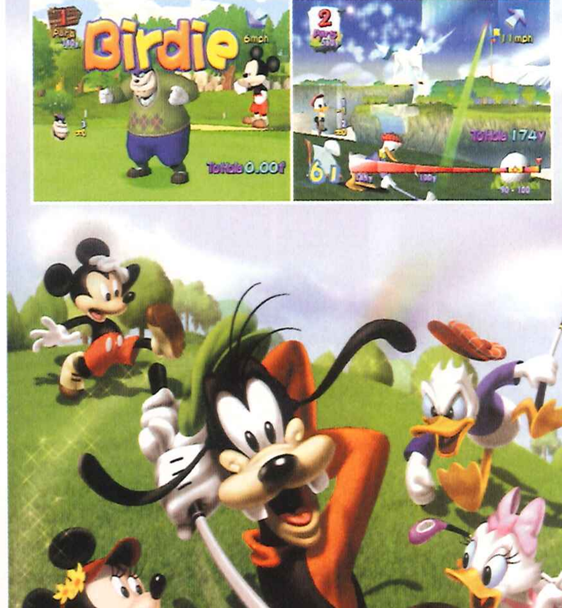






Aunque son muy poco habituales, con la práctica y algo de maña, de vez en cuando lograremos algún «eagle» o, lo que es lo mismo, dos golpes por debajo. Para conseguirlo hay que aunar fuerza, técnica y puntería.





Detalles



PUNTOS
Los grandes golpes nos aportarán monedas para comprar poderes.



TIENDA
Con las monedas podremos hacernos con golpes especiales y otras curiosas utilidades.



PERSONAJE OCULTO
Para ser campeones absolutos deberemos vencerle en un campo en medio de las nubes.

http://www.disney.es

DISNEY GOLF

Los dibujotes animados dan el golpe

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: DISNEY INT.
- DESARROLLADOR: T@ESOFT
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- PERSONAJES: 8+1 SECRETO
- CIRCUITOS: 6
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 366 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 65.95€



Aunque no es uno de los géneros más prolíficos en **PS2**, cada día son más los juegos de golf en el catálogo de esta consola y, también, mayor la competencia. Hacerse con los personajes de **Disney** supone un importante salto para conseguir, al menos, distinguirse del resto de juegos e incluso ampliar el horizonte de posibles usuarios hacia la franja de los más pequeños. No suelen ser éstos el público habitual y, sólo por esta razón, deberían de haber cuidado más algunos detalles. El más importante, sin duda, el tema del idioma, sobre todo si tenemos en cuenta que para muchos chavales será la primera vez que tomen contacto con un juego de golf. Cuanto más hubieran facilitado la comprensión y más se hubieran extendido en las explicaciones, mejor. Si sabes que todo lo **Disney** atrae a un determinado público, el infantil sobre todo, estás obligado a adaptarte a ellos. No basta con incluir personajes con un manejo muy sencillo y un pseudomodo Tutorial.

Una vez dicho esto, ***Disney Golf*** es un buen juego de golf con algunas particularidades realmente divertidas y originales. Gráficamente, está a la altura de la mayoría de los productos **Disney** y sólo podemos objetarle que no hayan diseñado algunas animaciones más para la celebración de los golpes. Manejable, divertido y preciso, es un programa ideal para iniciarse. Lo más destacable, por lo original y pintoresco de su planteamiento, son los retos de distancia y de aproximación al palo. La ruleta de la fortuna puede convertir nuestra bola en un balón de *rugby*, una pelota saltarina o en cualquier otra cosa. Aunque no sea muy real, sí es entretenido.

<Debería estar traducido al castellano>



DualShock 2



○	-	L1	Subir Palo
□	Objetos	R1	Bajar Palo
✕	Hacer Swing	L2	Curva
△	Punto de Caída	R2	Curva
Cruceta	Dirección	Select	Menú
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	-	L3	-
		R3	-



DISNEY GOLF

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Un juego de golf muy completo y divertido.
[+] Los «extras» inventados son una genialidad.
[−] Las animaciones podían haber sido más variadas.
[−] Los textos deberían haberse traducido.

GRÁFICOS: Todo tiene la apariencia y el sello inconfundible de la factoría Disney, pero podían haberse cuidado más las animaciones.	8.7
AUDIO: Los efectos especiales y sonidos en general están bastante bien. Los personajes hablan muy poquito y en contadas ocasiones.	8.5
JUGABILIDAD: Aunque pueda ser algo fácil para los habituados al género, su jugabilidad es buena y al alcance de todos los públicos.	8.9
DURACIÓN: Aunque la duración de un juego de golf es siempre considerable, algo nos dice que en esta ocasión es algo menor.	8.3

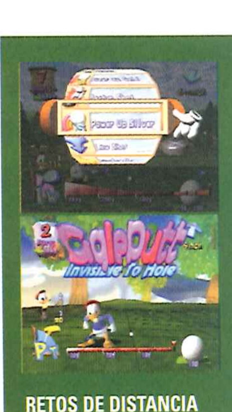
CONCLUSIÓN

Un buen juego, pero un poco por debajo de lo que cabía esperar en un título asociado a una marca como Disney. Detalles como los textos y voces en inglés lo alejan un poco de los más pequeños.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.5 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



RETOS DE DISTANCIA
Antes de cada golpe, se activará una ruleta y lo que salga afectará a nuestro tiro. Hay algunos increíbles.



por << Nemesis >>



A un especialista nada le detiene. Si hay que saltar un avión, sólo pregunta cuántas veces...

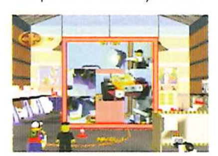


<Lánzate en paracaídas, patina, participa en persecuciones...>

Detalles



BRICKSTER, EL SKATER
Realiza *spins*, *ollies* y *grinds* en una versión simplicada de *Tony Hawk*.



PUZZLES
Tendrás que cultivar las neuronas, además de agudizar tus reflejos.



MOTOCROSS MANIACS
Participa en una entrañable «copia» del clásico de **Konami**.



http://www.lego.com

ISLAND XTREME STUNTS

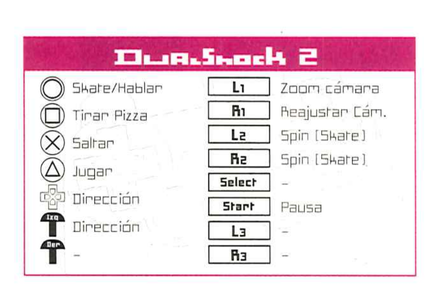
El emocionante mundo de los especialistas de cine visto por Lego

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: LEGO/E.A.
- DESARROLLADOR: SILICON DREAMS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PRUEBAS: 25
- CONTINUACIONES: INFINITAS
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 126 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 49,95 €

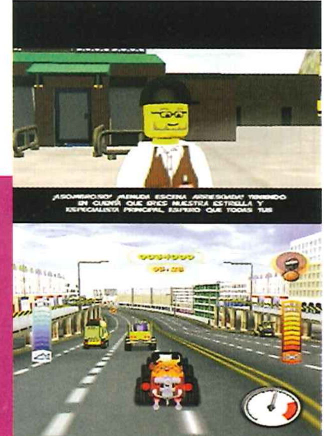


Desde que se asoció con **Electronic Arts** en la fabricación de videojuegos, la juguetera **Lego** nos está asombrando con mejores y mejores lanzamientos para **PS2**. Si el mes pasado nos sorprendió gratamente la calidad gráfica de *Drome Racers*, ***Island Xtreme Stunts*** nos ha maravillado por las infinitas posibilidades de juego que ofrece. Como los anteriores lanzamientos del sello **Lego/EA**, esta aventura sobre especialistas de cine está destinada a los más pequeños. Aunque la calidad del juego es evidente a ojos de usuarios de cualquier edad, serán los benjamines de la casa quienes más alucinarán con todas las habilidades de **Pepper**, el protagonista, tanto sobre la tabla de *skate* como ejecutando todo tipo de acrobacias aéreas bajo la dirección del clon «Lego» de **Steven Spielberg**. Ya sea persiguiendo al malvado *brikster* por una atestada autopista como realizando *Sky Surfing*, o resolviendo *puzzles*. ***Island Xtreme Stunts*** oferece multitud de pruebas alrededor de un vasto escenario (confeccionado, por supuesto, a partir de piezas de construcción **Lego**) que el pequeño usuario puede recorrer tanto a pie, como en monopatín o en distintos vehículos. Y, como en *Grand Theft Auto*, los parajes más escondidos del mapeado ocultan pruebas extras tan espectaculares como realizar una caída libre desde lo alto de un acantilado. Gracias a sus gráficos en alta resolución, su estupenda banda sonora (con temas musicales de diversos estilos amenizados por los divertidos comentarios en castellano de un locutor de radio) y su variedad y riqueza de minijuegos, ***Island Xtreme Stunts*** se consagra como uno de los mejores lanzamientos en **PlayStation 2** para niños de los últimos años.



DualShock 2

◯	Skate/Hablar	L1	Zoom cámara
▢	Tirar Pizza	R1	Reajustar Cám.
✕	Saltar	L2	Spin (Skate)
△	Jugar	R2	Spin (Skate)
✥	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-



Silencio, se rueda...
El director que se incluía en los *sets* de **Lego Studios** se encarga ahora de supervisar tu tarea como especialista de cine. Sigue sus indicaciones y te convertirás en una estrella del cine de acción.

ISLAND XTREME...

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El gran número y variedad de pruebas.
- [+] La música y los gráficos en alta resolución.
- [+] No habrá niño que se resista a él.
- [-] La ausencia de minijuegos para dos jugadores.

GRÁFICOS: Pese a respetar la simplicidad del universo Lego, el juego ofrece gráficos en alta resolución y un gran colorido.	8.0
AUDIO: Como en GTA, una radio ameniza el juego con comentarios en castellano y música de los más diversos estilos.	9.0
JUGABILIDAD: El control del monopatín es un poco difícil. El resto del juego es la sencillez y la jugabilidad elevadas al cubo.	8.8
DURACIÓN: Las pruebas ocultas y la dificultad creciente de los puzzles asegurarán el interés de los chavales por este juego.	8.7

CONCLUSIÓN

Con mucho, el mejor videojuego producido hasta la fecha por Lego. Island Xtreme Stunts reune puzzles, un juego de skate, carreras de coches, sky-surfing y un sinfín de pruebas más...

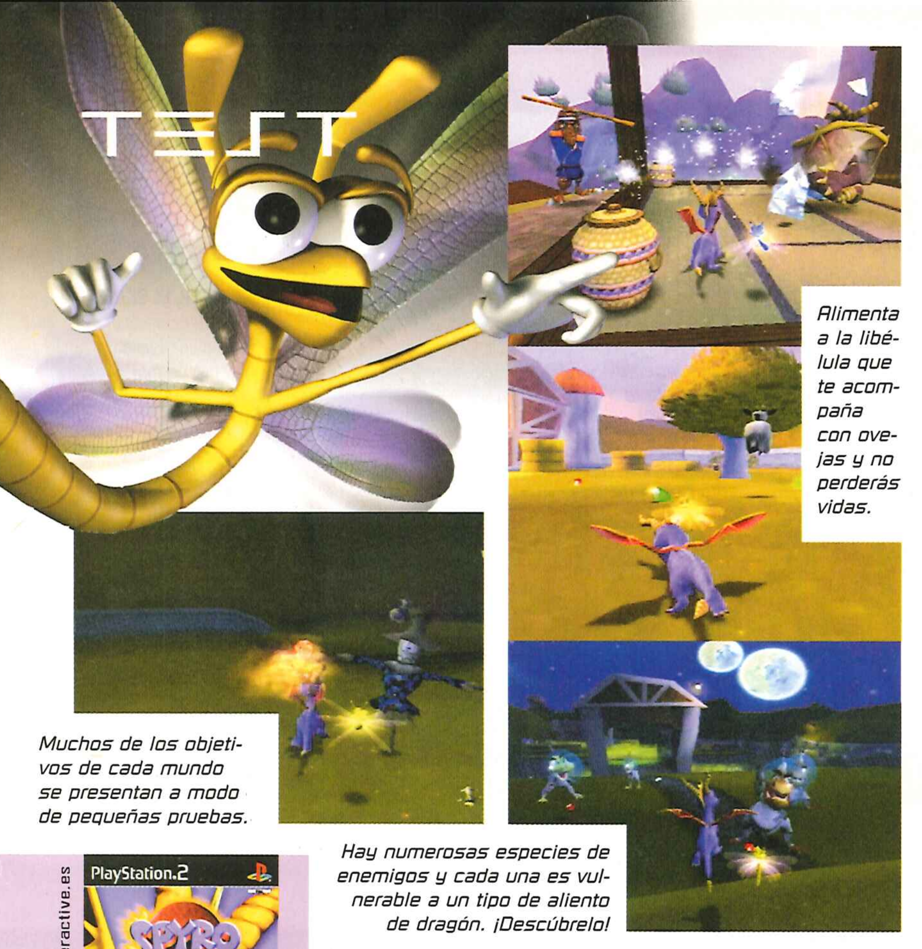
PlayStation.2 Revista Oficial - España

8.8 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



por << Anna >>



Alimenta a la libélula que te acompaña con ovejas y no perderás vidas.

Muchos de los objetivos de cada mundo se presentan a modo de pequeñas pruebas.

Hay numerosas especies de enemigos y cada una es vulnerable a un tipo de aliento de dragón. ¡Descúbrelo!

Detalles



PODERES DE DRAGÓN
Podrás adquirir 4 tipos de aliento: Fuego, Burbuja, Hielo y Eléctrico.



LAS LIBÉLULAS
Atrapa las libélulas con aliento Burbuja y todo volverá a la normalidad.



MOVIMIENTOS
Esta vez **Spyro** puede escalar, planear, mantenerse en el aire, esquivar...

http://www.vup-interactive.es

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY

La senda del dragón aguarda buenas y malas sorpresas

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: UNIVERSAL INT.
- DESARROLLADOR: EQUINOXE ENT.
- DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MUNDOS: 10
- PODERES DRAGÓN: 4
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 177 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€

Que fuera un auténtico *boom* no quiere decir que ahora también tenga que serlo. El concepto del género de las plataformas ha evolucionado mucho y el usuario de este tipo de juegos cada vez es más exigente gracias a la tan buena y extensa oferta de títulos de este género. Ya no basta sólo con movernos por escenarios 3D en busca de diamantes y recolectando todo lo indispensable para poder progresar, ahora lo que se exige es que el *software* aproveche el potencial de los 128 *bits* con buenos gráficos e introduciendo, a ser posible, elementos de aventura y acción, como *Ratchet & Clank* o *Haven*. **Universal Int.** lo ha intentado, pero lejos se ha quedado de conseguir un producto competitivo y a la altura de las exigencias del mercado. ***Spyro: Enter The Dragonfly*** cumple los requisitos mínimos para ser un juego entretenido y una entrega renovada con respecto a sus antecesores en **PSone**, pues manteniendo el espíritu de la saga ha incluido elementos nuevos en la jugabilidad. Así pues, además de recoger joyas y capturar las libélulas, el jugador deberá hacer frente a divertidos minijuegos a bordo de un ovni, un tanque, un avión o un pez raya. También tendrá que ayudar a los aldeanos del lugar o bien pagarles una cantidad de joyas para poder progresar. Y todo ello con nuevas habilidades, ya que esta vez **Spyro** cuenta con 4 tipos de aliento de dragón (fuego, hielo, eléctrico y burbujas) que deberá utilizar dependiendo de la misión o enemigo que se le presente. El desarrollo del juego es totalmente libre, por lo que en cada uno de los 10 mundos el jugador se podrá mover con total libertad y hacer frente a los desafíos en el orden que mejor le convenga. Gráficamente apenas ha sido cuidado pues, por su apariencia y *engine*, bien podría pertenecer a la veterana de **Sony**. Es cierto que se han incorporado nuevos movimientos al dragón, como esquivar ataques, pero su pobre motor gráfico hace que pasen desapercibidos. Y es que ***Enter The Dragonfly*** se engloba dentro de los plataformas básicos que quizá sólo gusten a los más peques.

<Pilota un ovni, un tanque o un avión para salvar el mundo de los dragones>

DualShock 2

○	Aliento Dragón	L1	Mostrar Poderes
□	Cargar/Atacar	R1	-
✕	Saltar/Planear	L2	-
△	1ª Persona	R2	-
Cruceta	Dirección	Select	Inventario
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Rotar Cámara	L3	-
		R3	-

SPYRO: ENTER THE D...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Incluir minijuegos a bordo de curiosos vehículos.
[+] Uso de 4 tipos de aliento para cada situación.
[−] Gráficos poco pulidos y algo poligonales.
[−] El motor gráfico es bastante brusco.

GRÁFICOS: Decepciona que a estas alturas se presenten entornos vacíos, escenarios esquemáticos y personajes algo poligonales.	6.5
AUDIO: Es curioso escuchar las diferentes voces de las libélulas y el doblaje al castellano es bueno. La música, sigue la línea de la saga.	7.5
JUGABILIDAD: Con respecto a los anteriores Spyro, se incluyen novedades: pruebas cronometradas, minijuegos, 4 tipos aliento...	8.2
DURACIÓN: Cada mundo (10) aguarda alrededor de 10 objetivos a cumplir, más la recolecta de 600/900 joyas, dan para mucho juego.	8.5

CONCLUSIÓN

Se han incluido muchas novedades en la jugabilidad de la saga, pero gráficamente decepciona. Una lástima, pero la llegada de Spyro a los 128 bits pasará desapercibida y sin pena ni gloria.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

7.9 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

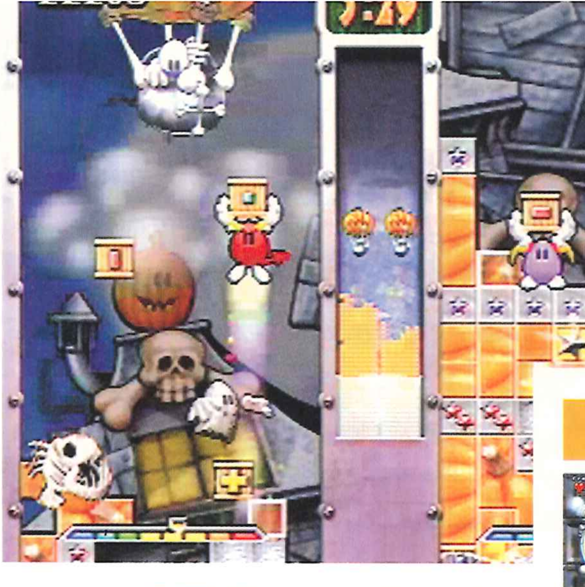


MINIJUEGOS
En cada uno de los 10 mundos hallarás un minijuego en el que controlarás un ovni, un tanque, un avión o un pez.

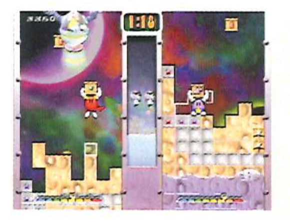


Entre las piezas que caen, encontrarás objetos muy útiles que permiten aumentar las habilidades de tu personaje y debilitar al rival.









<Inteligencia, astucia y estrategia. Indispensables para derrotar al contrario>





Detalles



MAPA
Dependiendo del nivel de dificultad, tendrás que superar de 8 a 10 *rounds* en localizaciones distintas para vencer al oponente.



PERSONAJES
Sólo 8 estarán disponibles desde el principio, pero si finalizas las etapas activarás al resto. Cada uno posee distintas habilidades.





EGGO MANIA

De la simplicidad a la diversión... es más que un Tetris

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: KEMCO
- DESARROLLADOR: HOTGEM
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: PUZZLE
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1 – 2
- PERSONAJES: 8 + 5 SECRETOS
- MODOS: 6
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 59 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€

Si construyes una torre con muchos huecos vacíos, el agua la desestabilizará y caerán todas las piezas.

△×○□ Original, divertido sobre todo y adictivo cuando menos. Esta versión libre del *Tetris*, nos invita a conocer el lado más competitivo del género. Como en el popular *puzzle*, habrá que construir una gigantesca torre con las piezas que caen para vencer al rival, pero la novedad es que los huecos vacíos que dejemos en el muro desestabilizarán nuestra construcción. Y si esos agujeros no son tapados o nuestro oponente nos arroja objetos especiales como martillos o bombas, nuestra torre acabará destruida por el torrente de agua que brota del suelo. Cada fase es un frenético duelo de piezas que van de un lado a otro del tablero, es una lucha encarnizada que pone a prueba nuestras habilidades como estrategas y, aunque está basado en el archiconocido esquema del *Tetris*, dos nuevos ingredientes se unen a su jugabilidad: inteligencia y astucia. Además,





DualShock 2

○ Girar Pieza	L1	Bajar Personaje
□ Girar Pieza	R1	-
⊗ Colocar Pieza	L2	-
△ Rechazar Pieza	R2	-
	Select	-
Mover Personaje	Start	Pausa
Izq. Mover Personaje	L3	-
Der. -	R3	-

Eggo Mania incluye 4 modos extras (*Survival*, Torneo, Personalizado y *Score*) y otro estilo de juego totalmente diferente al principal, donde la estrategia queda relegada por la habilidad de lanzar rápidamente objetos destructivos al contrario para derribar su torre. ■

Estilos de juego

Eggo Mania y Bomba

En cada uno de los 5 modos extras que contiene el título podrás escoger el estilo de juego que más te guste: *Eggo Mania* o Bomba. El primero consiste en construir, con las piezas que caen, una gran torre para impedir que el agua llegue a la cima. En el segundo, el objetivo es desestabilizar la torre de tu adversario con bombas y martillos (destruye filas con huecos vacíos) con el fin de que se derrumbe.

EGGO MANIA

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Gráficos muy llamativos y bien construidos.
[+] Incluye dos tipos de juego con delirantes duelos.
[−] Utilización del repetitivo esquema de Tetris.
[−] Escasa variedad de puzzles.

GRÁFICOS: No está mal. Empleo de efectos visuales, variedad de escenarios (podían haber incluido más), simpáticos personajes...	8.2
AUDIO: La música es variada pero pasa totalmente desapercibida. Los efectos de sonido del agua, de las bombas... son perfectas.	8.0
JUGABILIDAD: Mantiene el esquema de lo que es un Tetris, pero incorpora nuevos elementos jugables. Sencillo, adictivo, divertido...	8.5
DURACIÓN: Contiene 5 modos extras más el principal con 8-10 fases. Y aunque lo completes... puedes continuar para mejorar tiempos.	8.0

CONCLUSIÓN

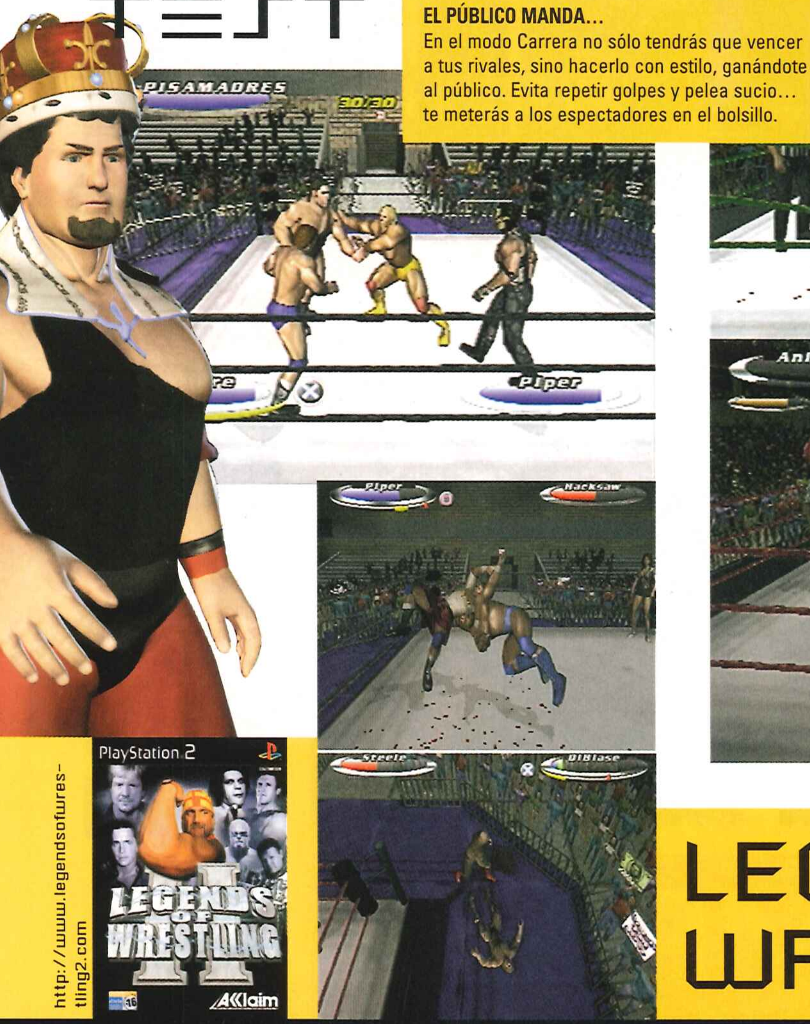
Supera en diversión y vistosidad a muchos títulos como Tetris Worlds pues, aunque ya está muy visto este tipo de juegos, Eggo Mania merece la pena sólo por disfrutar de sus frenéticos duelos.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
8.0 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

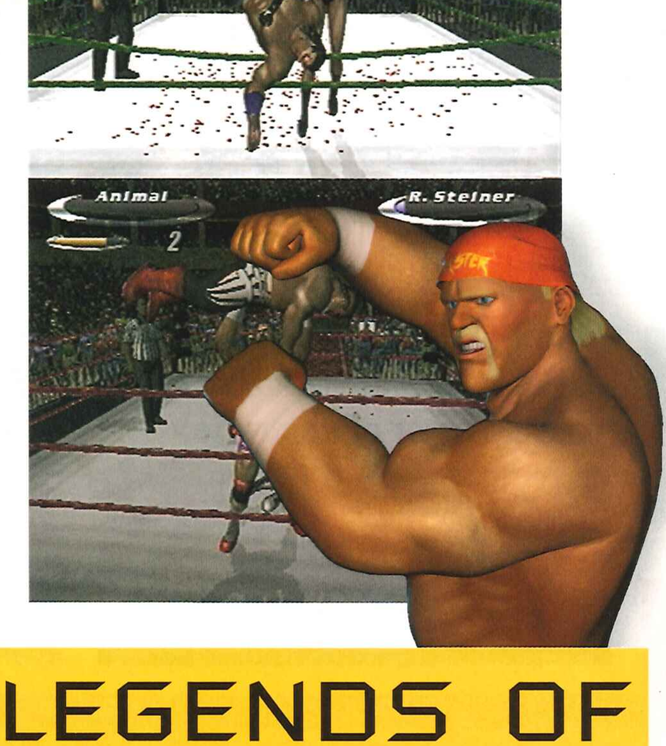
TEST

por << Nemesis >>





EL PÚBLICO MANDA...
En el modo Carrera no sólo tendrás que vencer a tus rivales, sino hacerlo con estilo, ganándote al público. Evita repetir golpes y pelea sucio... te meterás a los espectadores en el bolsillo.





http://www.legendsofwrestling2.com

LEGENDS OF WRESTLING II

Para los nostálgicos del Pressing Catch...

Detalles



CARRERA
Elige una de las tramas y conviértete en una estrella del *wrestling*.

ENTREVISTAS
Disfruta con los comentarios y anécdotas de boca de 20 leyendas de la lucha libre.



CREA TU PROPIO LUCHADOR
Modifica hasta el último detalle de su fisonomía y elige su estilo de lucha.

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: ACCLAIM SALT LAKE
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- PERSONAJES: +65
- MODOS DE JUEGO: 6
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 183 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€

Dado que **THQ** sustenta la licencia de *WWE*, **Acclaim** realizó una jugada maestra al no centrarse en la liga de *wrestling* profesional, sino en las leyendas que la hicieron grande. De esa forma nació, hace poco más de un año *Legends Of Wrestling*, un simulador de lucha libre que reunía algunos de los mayores mitos de este deporte/espectáculo. A pesar de ofrecer un impresionante palmarés de luchadores, encabezado por **Hulk Hogan**, se echó en falta algunos nombres ilustres. ***Legends Of Wrestling II*** llega para solventar esa injusticia y presentar en **PS2** algunas de las mejoras que ofreció la versión **Xbox** del primer *Legends Of Wrestling*, como un desarrollo más fluido y veloz. Entre la nómina de más de 65 luchadores al fin encontramos al malogrado **André** «El Gigante» (al que muchos recordaréis por su papel en el filme *La Princesa Prometida*) y a **Roddy Pipper** «El gaitero», ambos ausentes en la primera entrega. A pesar del esfuerzo realizado por **Acclaim**, se sigue echando de menos algunos de los nombres míticos que nos alegraron aquellos lejanos sábados de *Pressing Catch* en Tele 5, muchos años atrás. ¿Dónde está, por ejemplo, el *Último Guerrero*? ¿O **Jesse Ventura**, hasta hace poco gobernador de **Minessota**? A pesar de estas ausencias, el plantel de personajes a elegir es impresionante. Puede que el *Smackdown! Shut Your Mouth* de **THQ** resulte superior en gráficos, pero en cuanto a carisma y atractivo, los luchadores de **LOW II** ganan por goleada. Ellos son el pilar sobre el que se asienta el éxito de este juego, dirigido a los *fans* del *Catch* que quieran disfrutar de una buena dosis de nostalgia.

DualShock 2

○	Freno	L1	Cam. Combate
□	Freno	R1	Derrape
✕	Acelerador	L2	Turbo
△	Cambio Cámara	R2	Reparación
Cruceta	Dirección	Select	Reset Posición
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-

DE ANDRÉ «EL GIGANTE» A ANDY KAUFMAN
Entre los más de 65 luchadores de ***LOW II*** se encuentran **Hogan** y **André**, **Ted DiBiase**, **Jim «Estaca» Duggan**, **Roddy Pipper** e incluso a **Andy Kaufman**, el cómico que inspiró «Man On The Moon».



L. OF WRESTLING II

LO MEJOR Y LO PEOR
- [+] Poder jugar con Roddy Pipper, André...
- [+] Mecánica más fluida que la del primer LOW.
- [-] El público del escenario es muy cutre.
- [-] ¿Dónde está el Último Guerrero?

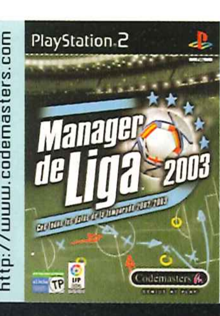
GRÁFICOS: El efecto «piel de chocolate» del bump mapping del primer LOW ha desaparecido. El modelado y la animación son excelentes.	8.9
AUDIO: Las canciones que acompañan la acción son pegadizas, pero están repitiéndose constantemente.	8.0
JUGABILIDAD: En este apartado gana por goleada al Smackdown! de THQ, ya que LOW II ofrece el mejor sistema para ejecutar llaves.	9.1
DURACIÓN: El modo Carrera y las toneladas de extras que encierra permiten disfrutar del juego mas allá de unas cuantas semanas...	8.9

CONCLUSIÓN
Jugabilidad y carismáticos luchadores frente a la calidad gráfica de Smackdown! La elección es tuya, pero al menos puedes estar seguro de que con LOW II no quedarás decepcionado.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
8.9 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL







SIGUE EL PARTIDO

La nota de color se pone en los partidos. Éstos pueden seguirse de forma íntegra, permitiendo dar órdenes y hacer cambios en directo, u observar directamente las repeticiones de las mejores jugadas.







La intro ofrece los minutos previos a un partido de fútbol.



La base de datos utilizada en Manager De Liga 2003 cuenta con todas las licencias oficiales imaginables. La información sobre equipos y jugadores está bastante actualizada.

Detalles



DESAFÍOS
Mismo nº de desafíos con objetivos diferentes, como superar una situación con los 6 mejores jugadores de tu equipo lesionados.



SISTEMA DE CONTROL
El sistema para controlar los menús se basa en dos barras de opciones, siendo muy parecido al de su antecesor.



EQUIPOS
La oferta de equipos es una simple actualización (dos divisiones españolas, italianas, alemana y francesas y cuatro de las ligas inglesa y escocesa).

http://www.codemasters.com

MANAGER DE LIGA 2003

Codemasters actualiza su programa de manager para PS2



Hace un par de años el mercado de **PlayStation** se llenó de programas de *manager* (como *Premier Manager*, *Barça Manager* o *Manager De Liga*) centrados en el mundo del fútbol. Ante la llegada de **PlayStation 2** la oferta de este tipo de juegos se redujo de forma radical, hasta el punto de que tan sólo el último de los títulos mencionados ha dado, de momento, el salto al nuevo soporte de **Sony**. Ahora **Codemasters** presenta la segunda parte de *Manager De Liga* ofreciendo como aliciente la actualización de la enorme base de datos recogida en el programa. Así, la versión que nos ocupa, que también verá la luz para **Xbox**, no ofrece grandes novedades ni en las opciones ni en el apartado gráfico. En cuanto a las opciones, se mantienen los clubes de los mismos países que aparecían en la anterior versión (dos divisiones de **España**, **Italia**, **Alemania** y **Francia** y cuatro categorías de las ligas inglesa y escocesa). El juego reúne todo tipo de licencias oficiales lo que hace que todos los datos sobre los equipos y jugadores sean reales. En los modos de juego tampoco hay novedades, recogiendo las temporadas completas, con liga, copa y competiciones europeas, los amistosos, entre equipos de dos jugadores humanos, y los ocho desafíos. Este último modo de juego, presenta nuevos retos que van desde evitar el descenso partiendo de una situación desesperada, hasta mantener el liderato a falta de pocas jornadas para el final de la temporada. La multitud de decisiones que es necesario tomar es muy similar a lo visto en la versión de 2002, al igual que ocurre con el sistema de control para poder desplazarse entre la amplia variedad de menús incluidos. Este aspecto sigue siendo el principal problema del juego, especialmente por la eterna espera que se produce entre las distintas fases del juego. La reproducción de los partidos tampoco sufre grandes diferencias, ofreciendo la posibilidad de seguir los partidos de forma esquemática o de asistir a las repeticiones de las mejores jugadas, una vez concluido el partido. En definitiva, **Codemasters** se limita a mantener el esquema del anterior *Manager De Liga*, limitándose a una actualización de datos.

DualShock 2

◯	Área de enfoque	L1	Icono Sup. Izdo.
▢	Barra de menú	R1	Icono Sup. Dcho.
✕	Activar	L2	Icono Inf. Izdo
△	Barra de menú	R2	Icono Inf. Dcho
Cruceta	Dirección	Select	Reset Posición
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	-	L3	-
		R3	-

Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** CODEMASTERS
- **DESARROLLADOR:** HOODOO
- **DISTRIBUIDOR:** PROEIN
- **PAÍS DE ORIGEN:** REINO UNIDO
- **GÉNERO:** DEPORTIVO
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1-2
- **EQUIPOS:** CLUBES (6 PAÍSES)
- **COMPETICIONES:** 2
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO-CAST.
- **NIVELES DIFICULTAD:** 1
- **MEMORY CARD:** 790 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 64.95 €

MANAGER LIGA 2003

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La base de datos incorpora 17.000 jugadores.
[+] La gestión se recoge en múltiples decisiones.
[–] Falta espectacularidad en los partidos.
[–] No se soluciona el enorme tiempo de carga.

GRÁFICOS: Las repeticiones, con cinco cámaras disponibles, no son demasiado espectaculares.	7.5
AUDIO: La música es testimonial. Los comentarios durante las repeticiones y las órdenes desde el banquillo son en castellano.	8.4
JUGABILIDAD: La cantidad de decisiones hace que los menús sean complejos. Las cargas siguen siendo un problema sin resolver.	8.3
DURACIÓN: Hay que invertir muchas horas de juego para poder sacar jugo a la amplia variedad de posibilidades escondidas.	9.5

CONCLUSIÓN

Se trata de una actualización de datos de su antecesor, al que le sigue faltando espectacularidad y le sobra tiempo de espera entre fases. De todas formas, es el único título en su género.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.3 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

<Manager De Liga 2003 te permite unir el papel de un gestor con las decisiones técnicas de un entrenador>



por << Dani3PO >>

Detalles



MAPA
El territorio de la antigua **China** está disputado por tres reinos rivales.



SECUENCIAS
Una bella secuencia de introducción nos meterá de lleno en la trama de este título.



Diferentes entornos climáticos incidirán en las batallas.

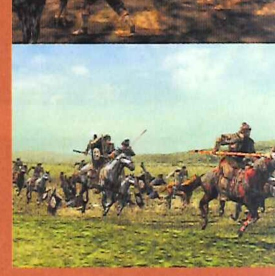


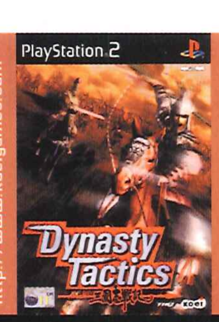
Los combos de varias tácticas son una de las estrategias más efectivas.

Escenas intermedias de combates

Para hacer las batallas algo más amenas y plásticas, se han incluido escenas generadas con el propio motor del juego que ilustran los movimientos que efectúan los ejércitos.







http://www.koeigames.com

DYNASTY TACTICS

Koei da una nueva vuelta de tuerca a su saga más famosa

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: THQ
- DESARROLLADOR: KOEI
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ESTRATEGIA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PERSONAJES: 3
- FASES: 60 CIUDADES
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 189 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59,95€



En su afán por llevar a **PS2** el clásico texto medieval chino *El Romance De Los Tres Reinos*, **Koei** ha creado un nuevo título, que sin duda dará origen a una saga. El género elegido ha sido la estrategia por turnos, aunque poco tiene que ver con *Kessen*, otra de las creaciones de la compañía. En esta ocasión nos encontramos con un juego de tablero con todas las de la ley. Las unidades aparecen agrupadas bajo diferentes generales, y será nuestra misión situarlas en el tablero y planificar las estrategias. Cada tipo de unidad (infantería, caballería, arqueros) tiene unas diferentes aptitudes para el movimiento, el ataque... Además, cada general cuenta con personalidad propia y una serie de tácticas únicas. El uso de estas tácticas será fundamental para ganar las batallas y podremos llegar a realizar combinaciones de varias de ellas. ***Dynasty Tactics***, sin embargo, resultará aburrido y tedioso para la gran mayoría del público, incluso para los *fans* de otros juegos de estrategia. Tan sólo un pequeño porcentaje de los jugadores habituales lo encontrarán adictivo. Eso sí, los que se metan de lleno en su sistema de juego tendrán diversión asegurada por mucho tiempo.

<Al comenzar la camapaña podremos elegir entre tres generales distintos>

DualShock 2

○	Cambiar Orden	L1	Mover a Base
□	Información	R1	Sig. Unidad
×	Aceptar	L2	Mostrar Nombre
△	Cancelar	R2	Ayuda
Cruceta	Mover	Select	Opciones
Izq	Zoom	Start	Pausa
Der	Ángulo de Visión	L3	-
		R3	-



Una saga incesante

Un nuevo título será lanzado en febrero

Koei continuará su saga *Dynasty Warriors* con la cuarta entrega del mismo, que verá la luz próximamante en **Japón**. Allí estos juegos arrasan en ventas.

DYNASTY TACTICS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Una simulación estratégica profunda y compleja.
[+] Multitud de opciones de personalización.
[−] La mayoría lo encontrará demasiado complicado.
[−] Fondo argumental ajeno para nosotros.

GRÁFICOS: Lo único destacable son las secuencias al estilo Kessen que suceden tras algunas acciones en las batallas.	7.5
AUDIO: La música sigue en la línea del resto de producciones de Koei, con un estilo épico oriental. Las voces permanecen en inglés.	8.0
JUGABILIDAD: No es un juego para todo el mundo. El control es sencillo, pero el número de posibilidades abruma a cualquiera.	8.1
DURACIÓN: Si llegas a comprender a la perfección el mecanismo de las batallas tendrás diversión para muchas horas.	8.8

CONCLUSIÓN

Dynasty Tactics no tiene comparación con ningún otro título para PS2. Si te apasiona la estrategia merece la pena probarlo, aunque su denso sistema de juego puede desesperarte pronto.

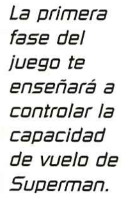
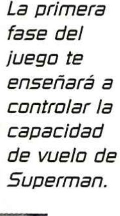
PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.0 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



SUPERMAN AL RESCATE
Con sus superpoderes no sólo es capaz de noquear villanos, sino de rescatar civiles o apagar incendios con su superaliento.

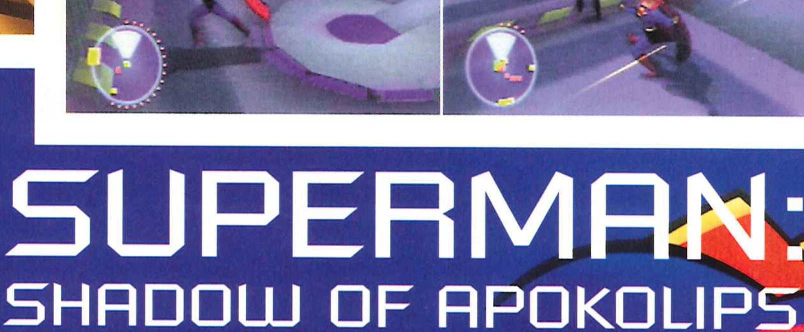



La primera fase del juego te enseñará a controlar la capacidad de vuelo de Superman.





http://www.infogrames.com

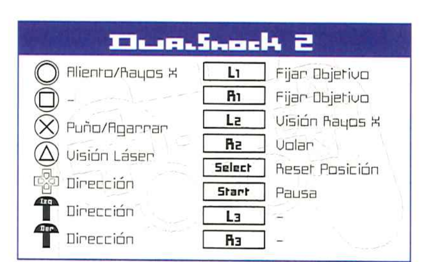


SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS

Ayuda al hombre de acero a limpiar Metrópolis de criminales

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ATARI
- DESARROLLADOR: INFOG. SHEFFIELD
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- VIDAS: 1
- FASES: 14
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 115 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€



DualShock 2

◯	Aliento/Rayos X	L1	Fijar Objetivo
▢	-	R1	Fijar Objetivo
⨂	Puño/Agarrar	L2	Visión Rayos X
△	Visión Láser	R2	Volar
✚	Dirección	Select	Reset Posición
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Dirección	L3	-
		R3	-

El primer superhéroe de la historia, el hombre con la barbilla más cuadrada, llega a **PS2** para repetir el éxito conseguido por el otro gran personaje de la editorial **DC**, **Batman**. Aunque en lugar de inspirarse en los cómic del hombre de acero, **Infogrames** ha preferido adoptar los diseños y la estética de la serie de animación. Para ello, ha recurrido a los colores planos y al uso del *cell-shading* para introducir al jugador en un universo de dibujo animado, donde **Superman** volverá a enfrentarse a dos de sus peores enemigos, **Darkseid** y el alopécico **Lex Luthor**. A cambio de renunciar a las texturas en los gráficos, ***Superman: Shadow Of Apokolips*** se permite ofrecer un gigantesco campo de acción. Habría sido frustrante controlar a un superhéroe capaz de volar y no poder ir más allá de unos pocos metros, pero en este juego podrás atravesar la ciudad de **Metrópolis** desde el aire o el suelo, bajar, ascender, apagar incendios con el superaliento, rescatar civiles, desbaratar malvados complots… Todo ello sin despeinarte el caracolillo de la frente. La segunda fase, por poner un ejemplo, te llevará hasta una central hidroeléctrica tomada por unos crueles *cyborgs*. Sólo en este escenario tendrás que rescatar a los operarios, liquidar a los robots, refrigerar unas cuantas torres eléctricas en llamas, detener las fugas de agua antes de que la presa reviente y evitar que el teleférico en el que viaja **Lois Lane** se estrelle contra el suelo. Y todo ello en poco menos de doce/trece minutos y todavía te quedará por superar otras doce fases más, no menos apasionantes. A diferencia de *Batman*, ***Superman*** no requiere de *gadgets* o vehículos para neutralizar a sus enemigos. Puede volar, utilizar su visión rayos X para ver detrás de las paredes, abrasar fulanos con su vista láser o arrojarlos por el aire de un soplido. La atractiva mecánica de sus 14 misiones y la libertad de movimientos compensan con creces la extrema simplicidad de sus gráficos. Y el fantástico doblaje al castellano ayuda a ambientar el juego como un episodio más de la serie de TV. Con *Batman Vengeance*, *Spider-Man: The Movie* y este ***Superman***, los *fans* de los cómic no tenemos motivos para quejarnos. Y es casi seguro que en unos meses le toque el turno a otro grande: *Daredevil*.

SUPERMAN: SHADOW…

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El descomunal campo de acción.
[+] La mecánica de las misiones.
[−] Gráficos demasiado esquematizados.
[−] Soportar la carga de DVD cada vez que mueres.

GRÁFICOS: Adaptación pura y dura del anguloso look de la serie de TV. Abundan los colores planos y desaparecen las texturas.	7.0
AUDIO: Fantástico doblaje al castellano que ayuda a crear la ilusión de protagonizar un episodio más de la serie de animación.	8.8
JUGABILIDAD: A pesar de todas las habilidades que es capaz de desarrollar Superman, el control siempre es impecable.	9.0
DURACIÓN: Oculta unos cuantos extras, aunque dada la capacidad del DVD podrían haber incluido algún episodio de la serie.	8.5

CONCLUSIÓN

Que no te engañen sus gráficos simplistas: Superman SOA es una extraordinaria adaptación de la serie de animación en el que prima la mecánica y la jugabilidad por encima del aspecto visual.



<Superman ofrece un gigantesco campo de acción y una total libertad de movimientos>

por << De Lúcar >>

<Han conseguido trasladar el espíritu de la recreativa, mejorando sus puntos más débiles>

Los movimientos de las naves son realmente perfectos.

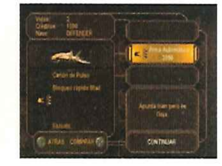
El jugador podrá escoger entre 2 tipos de naves.

http://www.midway.com

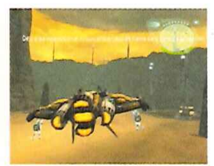
DEFENDER

El «matamarcianos» vuelve con nuevos retos

Detalles



MEJORAS
Con los puntos logrados al final de cada fase tendremos la posibilidad de aumentar nuestro limitado arsenal o comprar una nave extra.



RESCATE
Como en la recreativa original, hay que rescatar a los hombrecillos en pleno vuelo y llevarlos en las alas hasta un punto.



NAVES
Esta es una de las novedades y es que podemos elegir entre dos tipos de naves distintas.

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: MIDWAY
- DESARROLLADOR: SEVEN STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- MUNDOS: 10
- VIDAS: 3
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 86 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59,99€



DualShock 2

○	Especial	L1	Izquierda
□	Cambiar Arma	R1	Derecha
✕	Disparo	L2	Retroceder
△	Identificador	R2	Avanzar
Cruceta	Selección Blanco	Select	Mapa
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	-	L3	-
		R3	Dejar Caer

△✕□○ Cuando alguien decide rescatar un clásico del videojuego para hacer una versión moderna suele correr un doble riesgo. El primero, es que los fanáticos del juego original suelen ser terriblemente exigentes y, sobre todo, defensores a ultranza del concepto original. Si hacen demasiados cambios decepcionarán a este grupo, pero si no lo hacen, difícilmente lograrán seducir al segundo grupo de riesgo: los que no conocen el clásico y están acostumbrados a la calidad y exigencias de los juegos actuales. Al final los programadores, agotados por alcanzar el justo equilibrio, han tirado por la calle de enmedio y el resultado ha terminado por convencernos. Por eso es tan complicado hacer una nueva versión de un clásico... Y por eso tiene su mérito este nuevo *Defender* para **PS2**.

Desde la *intro* inicial, especialmente cuidada y con una estética muy atractiva, se nota que no han aprovechado el tirón que pueda tener un juego tan popular como *Defender*. Pero es al ver los impresionantes paisajes y el perfecto movimiento de la nave cuando uno empieza a intuir que la cosa no va a quedar en unos cuantos extraordinarios cinemas de relleno. Tras la primera y segunda fase, meros trámites para familiarizarnos con los controles, el amante del clásico *Defender* descubrirá que la esencia de aquel gran juego está presente también en esta versión de **PS2**. Detrás de esa buena puesta en escena, están aquellas decenas de enemigos llegando por todas partes y comienza la acción a base de disparos. Hasta aquí nada que no se adapte al guión, pero muy pronto aparecen objetivos y misiones que sí han de considerarse una novedad en *Defender*. Dar escolta a otras naves o instalaciones en tierra, realizar labores de transporte y otras muchas acciones, en medio de esa constante y descomunal batalla, será el nuevo rostro de esta aventura espacial. En ocasiones todo resulta un poco excesivo, pero conviene recordar que aquel *Defender* de recreativa jamás fue un paseo. Algunas cosas no cambian nunca. ▮



MISIONES
El nuevo universo de *Defender* está compuesto por 10 mundos distintos. En alguno de ellos, los objetivos de cada misión serán sólo un par, pero a partir de la segunda fase, irán aumentando hasta convertirse en un montón. Con la cantidad de enemigos, cualquier distracción ya será un reto realmente importante.

DEFENDER

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Han conseguido mejorarlo, respetando el original.
- [+] Los movimientos de la nave son perfectos.
- [-] No han rebajado su legendaria dificultad.
- [-] Los nuevos objetivos complican más las cosas.

GRÁFICOS: La nueva apariencia es realmente atractiva y no tiene nada que envidiar a la gran mayoría de juegos del género.	9.1
AUDIO: Una banda sonora de corte épico muy a tono con el espectáculo que se desarrolla en pantalla. Los efectos, cumplen.	9.0
JUGABILIDAD: Aunque al principio engañe un poco, la cantidad de enemigos y la dificultad hacen honor a la recreativa.	8.5
DURACIÓN: Han diversificado y ampliado los objetivos del juego, pero en cierta manera también nos han complicado la vida.	8.5

CONCLUSIÓN
Esta conversión ha resultado mucho mejor de lo que inicialmente pensamos. Creemos que ni los fanáticos ni aquellos que jamás jugaron a Defender saldrán defraudados.



PUNTUACIÓN OFICIAL



Detalles



TIENDA
En la tienda podremos potenciar nuestro camión, repararlo y cargar fuel.



MAPA
Al iniciar el camino, será conveniente marcar el destino en el mapa para que el *GPS* nos indique.



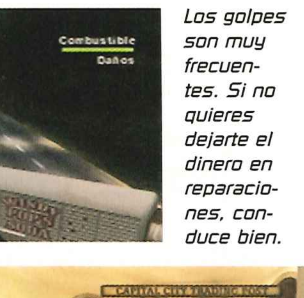
<Aunque los recorridos sean algo cortos, a veces sólo duran unos minutos, es el mejor de su género>



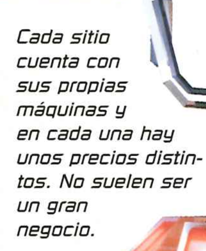








Los golpes son muy frecuentes. Si no quieres dejarte el dinero en reparaciones, conduce bien.



Cada sitio cuenta con sus propias máquinas y en cada una hay unos precios distintos. No suelen ser un gran negocio.



La gente nos dará informaciones muy útiles.

BIG MUTHA TRUCKERS

Un buen juego de camiones y todo un máster en finanzas

Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** EMPIRE INTERACTIVE
- **DESARROLLADOR:** EUTECHNYX
- **DISTRIBUIDOR:** PLANETA
- **PAÍS DE ORIGEN:** REINO UNIDO
- **GÉNERO:** CONDUCCIÓN
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1-2
- **VEHÍCULOS:** 18
- **MODOS DE JUEGO:** 3
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO-CAST.
- **NIVELES DIFICULTAD:** 1
- **MEMORY CARD:** 83 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 59.95€

Aunque en los últimos tiempos podemos encontrar unos cuantos títulos protagonizados por camiones en diferentes consolas, hay que reconocer que siguen siendo una pequeña rareza dentro del género de conducción. Pues si así hay que considerar a todos los anteriores, ***Big Mutha Truckers*** se va a llevar la palma y por méritos propios. Por un lado, es el más espectacular en materia de gráficos (pese a que el mapeado del escenario sea un tanto reducido) y el que mejor ha sabido trasladar la dinámica y movimientos del camión. Por otro, es el que cuenta con el planteamiento más original. Son muchos los juegos de conducción en los que el jugador persigue acumular dinero, pero son muy pocos los que nos permiten «trapichear» con las mercancías, pedir créditos, jugar con las cotizaciones, etc. En ***Big Mutha Truckers***, haremos esas cosas y otras muchas más compaginando todas esas gestiones con la conducción y la dura competencia de nuestros rivales. De alguna manera, no sería exagerado catalogarlo como un juego de estrategia con el dinero como fin y los camiones como vehículos. Habrá quién busque el beneficio apostando constantemente en carreras con otros rivales y se olvidará del resto de posibilidades. Otros, a lo mejor, juegan en las tragaperras (casi siempre un pésimo negocio), pero el que consiga tocar y controlar todos los palos, será el que más disfrutará de la alucinante oferta de ***Big Mutha Truckers***. Lo que sí conviene aclarar es que sólo como juego de conducción está realmente bien y que además cuenta con elementos suficientes como para considerarlo un *arcade*. Persecuciones policiales, enfrentamientos con bandas de moteros, retos de habilidad y otras sorpresas rodantes harán de cada recorrido una pequeña aventura.

MÁS AMBIENTE
Las diferentes emisoras de radio amenizarán el camino y los desafíos y los ratos de ocio.

<No todo consiste en correr, hay que hacer dinero como sea>

DualShock 2

○	Marcha Atrás	L1	Retrovisor Izdo.
□	Freno	R1	Retrovisor Dcho.
✕	Acelerar	L2	Bajar Marcha
△	Cámaras	R2	Subir Marcha
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-

BIG MUTHA TRUCKERS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El detalle y la calidad de los escenarios es genial.
[+] Es mucho más variado que un juego de carreras.
[-] Los que sólo quieran conducir, no ganarán.
[-] El mapeado podría tener mayor dimensiones.

GRÁFICOS: Aunque el escenario tenga unas dimensiones discretas, todo lo que encontraréis tiene una calidad realmente buena.	9.1
AUDIO: No llega al nivel de la B.S.O. de GTA: Vice City, pero cuenta con un montón de temas conocidos en sus emisoras de radio.	9.0
JUGABILIDAD: Es el juego de camiones con más posibilidades. Su planteamiento es original y se puede jugar de distintas maneras.	8.5
DURACIÓN: Según la estrategia que planteemos, tendrá una vida más o menos duradera, pero creemos que su oferta es completa.	8.6

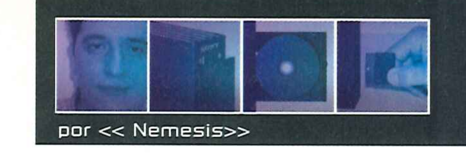
CONCLUSIÓN

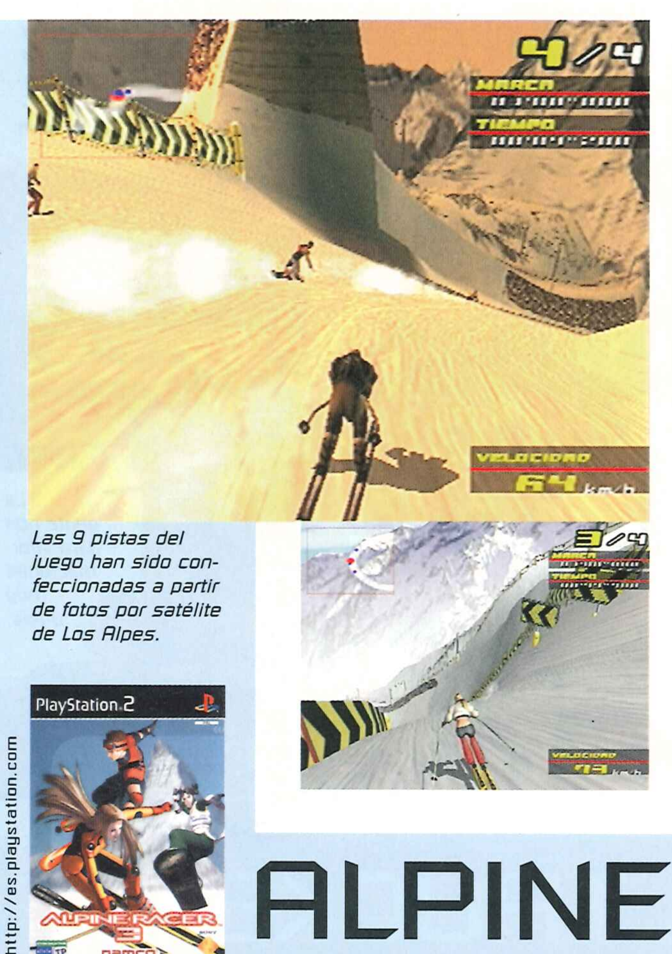
De todos los juegos de camiones que hemos visto hasta la fecha, Big Mutha Truckers nos parece el más cuidado y con más elementos para mantenernos entretenidos más tiempo.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

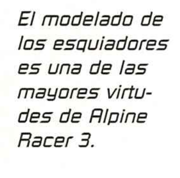
8.9 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL


por << Nemesis>>


Las 9 pistas del juego han sido confeccionadas a partir de fotos por satélite de Los Alpes.




El modelado de los esquiadores es una de las mayores virtudes de Alpine Racer 3.

Detalles


5 MODOS DE JUEGO
Disputa un clásico *Slalom* o compite contra otros tres personajes.


9 PERSONAJES
¡Oh, sorpresa! ¡Cada uno de ellos posee diferentes parámetros físicos! La originalidad al poder…


UNO O DOS JUGADORES
Al menos, si te cansas de competir contra el crono o la CPU, podrás picarte con un amigo.

ALPINE RACER 3

Desciende Los Alpes sin partirte una pierna

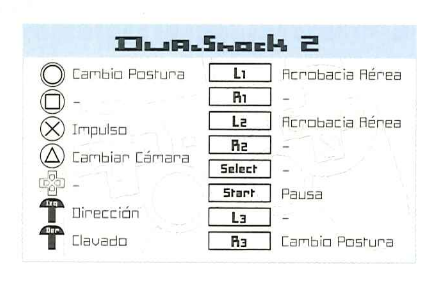
Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADOR: NAMCO
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PERSONAJES: 8
- PISTAS: 9
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 100 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59,99€



Evidentemente, el mayor aliciente del ***Alpine Racer 3*** original de recreativa era hacer el asno sobre sus dos esquíes mientras un ventilador escupía aire frío a la cara. Al igual que sucedió en el pasado con otras *dedicated coin-ops* (como las llaman los pomposos ingleses) como *AfterBurner* o *Enduro Racer*, *Alpine Racer 3* pierde parte de su encanto con su adaptación doméstica, pero este caso es especialmente sangrante, ya que tras los esquíes y el ventilador nos encontramos con un simulador de esquí y *snowboard* soso y simple hasta el exceso. No busques aquí ejecutar cabriolas de vértigo al estilo *SSX* o participar en una larga temporada de esquí a la usanza de otros simuladores. Lo que te espera en ***AR3*** son nueve pistas, siete esquiadores (ocho si le sumamos el simpático **Klonoa**) y como mucho la oportunidad de adquirir nuevo equipamiento con el dinero cosechado en la Copa. El resto es un puro *arcade* en el que te lanzarás cuesta abajo a toda velocidad por pistas diseñadas por **Namco** a partir de fotos de **Los Alpes** tomadas por satélite. Ese celo por dotar a ***AR3*** de una orografía fotorrealista choca luego con la incomprensible ubicación, en el centro de la pista, de objetos inauditos como árboles o pilares de piedra, que hacen que tu esquiador se pegue unas tortas de infarto a más de 90 Km./h. Sin otra posibilidad de realizar mas que un par de tímidas acrobacias, los descensos acaban aburriendo. Ni siquiera las banderas del modo *Slalom* o la participación de otro jugador logra animar este despropósito.

<AR3 es la conversión de una popular coin-op de Namco>



DualShock 2

○	Cambio Postura	L1	Acrobacia Aérea
□	-	R1	-
✕	Impulso	L2	Acrobacia Aérea
△	Cambiar Cámara	R2	-
Cruceta	-	Select	-
		Start	Pausa
Izq	Dirección	L3	-
Der	Clavado	R3	Cambio Postura

Viendo los resultados, no es de extrañar que **Namco** decidiera no comercializar en **EE.UU.** ***Alpine Racer 3***. La idea del juego era buena, pero era necesario enriquecerla con más ingredientes que la posibilidad de comprar un par de esquíes. Un modo Temporada y un mayor realismo habría atraído y mantenido la atención de los *fans* de la nieve


KLONOA, EL REY DEL DESCENSO
El perruzno de las orejas **KingSize** demuestra ser un as del *snowboarding*.



ALPINE RACER 3

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Gráficos en alta resolución.
[+] Pistas creadas a partir de fotos por satélite.
[−] Sólo podrás hacer un par de saltos acrobáticos.
[−] Monótono hasta decir basta.

GRÁFICOS: El modelado de los esquiadores es excelente. La sensación de velocidad está bastante lograda.	8.0
AUDIO: Voces en castellano, tanto de los personajes como del DJ que ameniza el descenso. Rutinaria música electrónica.	7.9
JUGABILIDAD: A lo largo del descenso no tendrás que hacer otra cosa que mover el personaje de izquierda a derecha. Y basta.	6.0
DURACIÓN: El único aliciente de todo el juego es poder seleccionar a Klonoa. Éso si logras sobrevivir a tanta monotonía.	6.5

CONCLUSIÓN

Alpine Racer es la conversión fiel de la recreativa. El problema es que si a ésta le quitas los esquís y el ventilador, lo que queda es un juego repetitivo, soso y muy monótono.

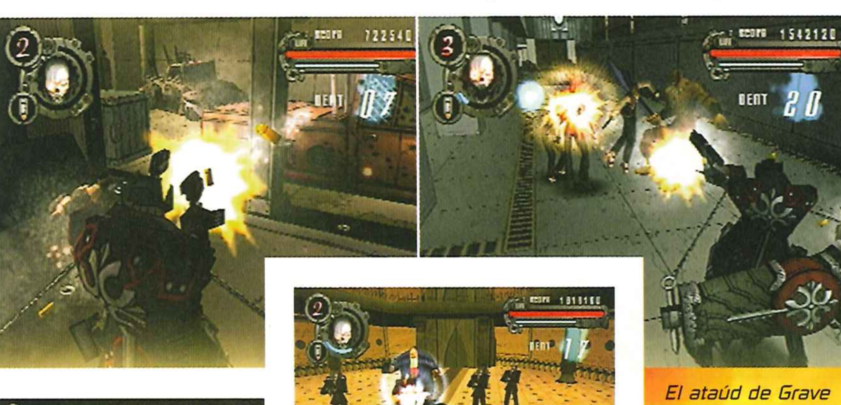
PlayStation 2 Revista Oficial - España

6.9 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

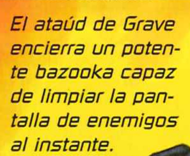


por << Nemesis >>

<Gungrave rezuma estética anime por todos sus poros>



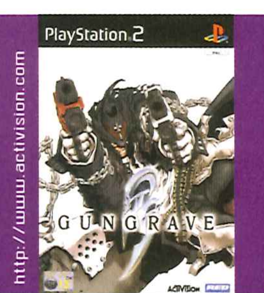








El ataúd de Grave encierra un potente bazooka capaz de limpiar la pantalla de enemigos al instante.



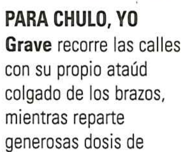
http://www.activision.com

GUNGRAVE

Un zombi con dos pistolas y mucha «actitud»









PARA CHULO, YO
Grave recorre las calles con su propio ataúd colgado de los brazos, mientras reparte generosas dosis de plomo entre la mafia.

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ACTIVISION
- DESARROLLADOR: RED
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- ESCENARIOS: 6
- CONTINUACIONES: INFINITAS
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 80 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 49.95€



Frente a la excesiva sofisticación que encierran la mayoría de los lanzamientos actuales para consola, ***Gungrave*** supone un retorno a la sencillez, a una mecánica simple, repetitiva pero terriblemente adictiva, como la de aquellos clásicos para 8 y 16 *bits* que nos mantenían enganchados a la pantalla. A través de un impresionante despliegue gráfico, obra de dos pesos pesados del *anime* como son **Yasuhiro Nightow** (*Trigun*) y **Kosuke Fujishima** (*Oh My Goddess!*), ***Gungrave*** nos narra la venganza de un peculiar y chulesco zombi frente a los mafiosos que le dieron muerte. Con su ataúd a la espalda, **Grave** irá repartiendo plomo por pasillos, azoteas y calles, reduciendo paredes, mobiliario y criminales a mero polvo bajo el incesante martilleo de las Cerberos, sus dos enormes pistolas. Ir por ahí con tu propio ataúd a la espalda es el colmo de la chulería, pero exige un alto precio, ya que el peso impide a **Grave** mostrar la agilidad de otros héroes de *shoot'em-up*. Como mucho, puede saltar en cuatro direcciones mientras dispara, al estilo de *Max Payne*, pero no esperes verle correr por los pasillos. Lo suyo es soportar estoicamente los disparos rivales, confiando en su gran resistencia física, mientras camina encorvado hacia sus enemigos. El impecable trabajo de **Red** (¿Para cuándo un nuevo *PC Kid*?) consiguen convertir este delirio de balas y estética manga en un gran espectáculo visual, en el que destaca el diseño de personajes de **Yasuhiro Nightow**. Especialmente destinado a los amantes del *anime* y la pirotecnia, ***Gungrave*** peca de ser excesivamente fácil y no muy variado, pero nadie puede negar su gran impacto visual ni su carga adictiva. El pulgar se te agarrotará de tanto pulsar el botón de disparo, mientras encadenas muertes y explosiones (como los *combos* de un juego de lucha) en busca de conseguir ese extra oculto que siempre se te resiste. ¿Hay *shooters* mejores en **PlayStation 2**? Desde luego, pero pocos tan vistosos como este ***Gungrave***.

DualShock 2

○	Correr	L1	Ajustar objetivo
□	Disparar	R1	Ataque ataud
×	Saltar	L2	Girar 180º
△	Demolition shoot	R2	-
Cruceta	-	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-

GUNGRAVE

LO MEJOR Y LO PEOR

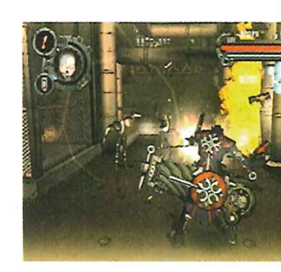
[+] Estética de anime y mecánica de peli de J. Woo.
[+] Tan adictivo como sencillo de jugar.
[−] A algunos les puede parecer demasiado sencillo.
[−] Te lo harás de un tirón...

GRÁFICOS: Gráficos con toques de cell-shading para reproducir la estilizada apariencia del anime. Buenas explosiones.	8.9
AUDIO: Fantástica música de Tsuneo Imahori, otro de los responsables del anime Trigun. Voces en Japonés.	8.6
JUGABILIDAD: Algunos lo tacharán de repetitivo, otros de genialidad... Eso sí, nadie esta a salvo de su tremenda adictividad.	8.7
DURACIÓN: La gran resistencia física del protagonista hace que el juego sea un auténtico paseo. Al menos incluye algunos extras.	8.0

CONCLUSIÓN

Dotado de unos gráficos impactantes y tremendamente divertido de jugar, Gungrave podría haberse coronado como un nuevo clásico del shoot'em-up de no ser por su excesiva facilidad.





No hay Rapid Fire que valga. Para disparar las Cerberos tendrás que machacarte el pulgar.

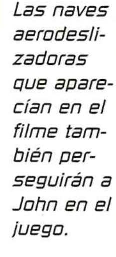
por << Dani3po >>

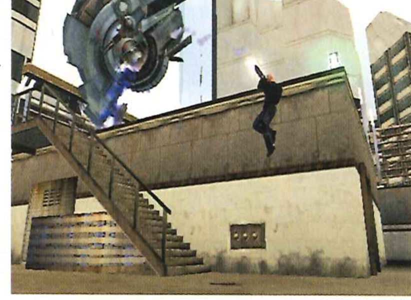
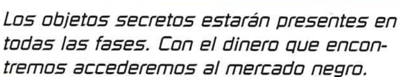
<Lo único reseñable es la variedad de combos y llaves del protagonista>






Artilugios del filme
John contará con un Jet Pack
Además de este dispositivo para elevarse, el protagonista podrá utilizar tres tipos de arma (no de fuego) para deshacerse de sus enemigos.


Las naves aerodeslizadoras que aparecían en el filme también perseguirán a John en el juego.



Los objetos secretos estarán presentes en todas las fases. Con el dinero que encontremos accederemos al mercado negro.



En el metro de Mall City tendrá lugar una vertiginosa persecución contra los agentes del Pre Crimen. El uso del Jet Pack será fundamental en esta fase.

http://www.activision.com

MINORITY REPORT

El último filme de Spielberg llega a PS2 sin demasiada suerte

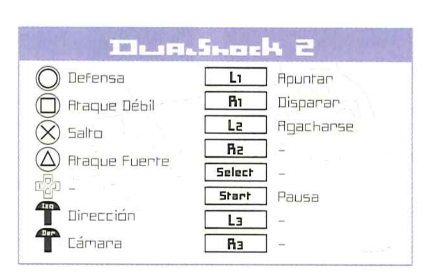



A pesar de contar en su haber con algunos títulos de calidad para la anterior consola de **Sony**, **PSone**, parece que los programadores de **Treyarch** se han dormido en los laureles a la hora de lanzar títulos para **PS2**, intentando adaptar la misma mecánica de su saga *Spider-Man* sin añadir apenas mejoras. Ya lo hicieron con la adaptación de las andanzas cinematográficas del hombre araña y ahora repiten con este ***Minority Report***. En este caso el hecho es aún más sangrante por la extraña fórmula que han escogido para adaptar la última película de **Spielberg**. Al no contar con la licencia del protagonista de la misma (**Tom Cruise**), han optado por crear un desarrollo a medio camino entre el argumento de la película y una historia nueva, sin llegar a decidirse por ninguna de las dos opciones. El resultado es bastante confuso y no ayuda el hecho de que las voces permanezcan en inglés y no cuente con ningún tipo de subtítulos. Aunque esto no es

Ficha técnica
- COMPAÑÍA: ACTIVISION
- DESARROLLADOR: TREYARCH
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MODOS DE JUEGO: 2
- FASES: 40
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 90 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 64.95€

<Podremos acceder a nuevos personajes>

lo peor del juego. Todo el peso del título recae en los omnipresentes combates. El protagonista cuenta con un buen número de *combos* (y la posibilidad de adquirir aún más a medida que vayamos encontrando el dinero oculto distribuido por las fases) y tres armas diferentes, todas ellas extraídas directamente del filme. Sin embargo, la física y la animación de los personajes hacen que estos enfrentamientos acaben cansando demasiado pronto. La exagerada dificultad y el hecho de tener que comenzar desde el principio en numerosas ocasiones contribuyen al hastío general que nos embargará pronto. Tan sólo las fases en las que hacemos uso del *Jet Pack* resultan divertidas, por la libertad que nos ofrece el uso de este aparato. Otra licencia desaprovechada.



DualShock 2

○	Defensa	L1	Apuntar
□	Ataque Débil	R1	Disparar
✕	Salto	L2	Agacharse
△	Ataque Fuerte	R2	-
Cruceta	-	Select	-
		Start	Pausa
Izq	Dirección	L3	-
Der	Cámara	R3	-



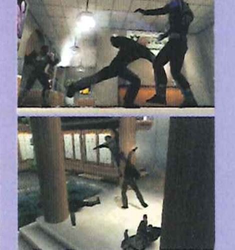
MINORITY REPORT

LO MEJOR Y LO PEOR
- [+] El uso del Jet Pack y las armas futuristas.
- [-] Los entornos son demasiado pequeños.
- [-] La animación de los personajes es ridícula.
- [-] Acaba siendo muy repetitivo.

GRÁFICOS: Se ha desaprovechado totalmente el excelente material procedente de la película con unos gráficos mediocres.	7.3
AUDIO: Tan sólo destaca el uso de Dolby Digital Pro Logic II. Las voces se encuentran en su idioma original.	7.5
JUGABILIDAD: El control es sencillo, pero los enfrentamientos se hacen confusos. El elemento aventura casi no existe.	7.1
DURACIÓN: Cuenta con un buen número de fases y cantidad de extras que desbloquear, desde nuevos personajes a trajes.	7.6

CONCLUSIÓN
Los fans de la película no encontrarán casi nada de la magia de Spielberg. Los que busquen una buena aventura pueden optar por títulos mucho mejores dentro del catálogo de Ps2.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
7.3 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL


LUCHA POR TU VIDA
Cuando el propio **John Anderton** sea acusado por sus compañeros del Pre Crimen, será perseguido por multitud de efectivos.



por << Nemesis >>

Las batallas de Robotech Battlecry se desarrollan tanto en el espacio exterior como en montañas, valles o ciudades en ruinas...











TRANSFORMARSE O MORIR

Así de claro. La principal arma de los *Valkyrie* no son los misiles o la ametralladora, sino la habilidad para transformarse en cuestión de segundos de caza de combate (*Fighter*) a droide (*Battloid*) o en Guardián, un híbrido de ambos.

<El mejor juego de Robotech/ Macross hasta la fecha>



El Battloid carece de potencia de vuelo pero es muy manejable.





Los fanáticos de la serie de animación alucinarán en *technicolor* con los mechas del juego.



ROBOTECH BATTLECRY

El terror Zentraedi debe acabar de una vez por todas...

FICHA TÉCNICA

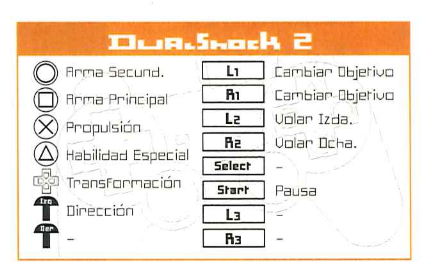
- COMPAÑÍA: TDK MEDIACTIVE
- DESARROLLADOR: VICIOUS CYCLE
- DISTRIBUIDOR: TDK
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- CAPÍTULOS: 5
- FASES: 46
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 111 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 54.95€

DUALSHOCK 2

○	Arma Secund.	L1	Cambiar Objetivo
□	Arma Principal	R1	Cambiar Objetivo
×	Propulsión	L2	Volar Izda.
△	Habilidad Especial	R2	Volar Dcha.
Cruceta	Transformación	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-



Desde **Estados Unidos** nos llega este fantástico *shoot'em-up* que nos pondrá a los mandos de un *Valkyrie* (los únicos mecha capaces de rivalizar en carisma y popularidad con los *Gundam*), con resultados muy superiores a los cosechados por **Bandai** en sus innumerables y fallidas adaptaciones de *Macross*. Como los amantes del *anime* saben, *Robotech* no es más que la adaptación para occidente del clásico *SDF Macross*, al que se le fusionaron un par de series menores. El resultado fue un pastiche infame, lo que no supuso un obstáculo para que *Robotech* se convirtiera en un fenómeno de masas que, diez años después, conserva buena parte de su tirón entre el público estadounidense. A ellos, principalmente, va dirigidos este juego producido íntegramente en **Carolina del Norte** por **Vicarious Cycle**, con una mecánica semejante a la de los *Macross* de **Bandai**, aunque ahí se acaba todo parecido. Gráficos y jugabilidad están a kilómetros de distancia de lo perpetrado por **Bandai** en el pasado. El control del *Valkyrie* en sus tres transformaciones (*Battloid*, *Guardian* y *Fighter*) es bastante preciso y aunque tendremos que seguir soñando con el acabado técnico de *Macross* y la jugabilidad de un *Ace Combat*, ***Robotech Battlecry*** es lo más cercano a la perfección que los fanáticos de los *Valkyries* (llamados *Veritech* en la versión *Robotech*) tendrán la oportunidad de experimentar. Ya sea a pie de tierra o desde la profundidad del espacio, tendrás que combatir a los belicosos *Zentraedi* e impedir su decimocuarta intentona por conquistar el planeta Tierra, a través de misiones que incluyen desde persecuciones por las intrincadas calles de una ciudad hasta multitudinarias batallas en las que participarán cientos de mechas de uno y otro bando. ***Battlecry*** no convulsionará el universo de los *shooter* para **PS2**, pero llenará de alegría los corazones de los maltratados *fans* de *Macross*.



Los gigantes *Zentraedi* vuelven a ser el enemigo a abatir en esta nueva entrega de *Robotech/Macross*, aunque por desgracia el juego no incluye ninguna secuencia de la serie de animación.

ROBOTECH BATTLECRY

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Por fin un juego hace justicia a Macross/Robotech.
- [+] Nada menos que 46 fases.
- [+] La estela de humo de los misiles y las explosiones.
- [-] Han eliminado los extras de la edición americana.

GRÁFICOS: El uso de cell-shading te brindará la sensación de participar en un episodio de la serie de animación.	8.5
AUDIO: Sonido Surround. Los fans más enfermizos alucinarán con las voces, en inglés, de los actores de doblaje originales.	8.0
JUGABILIDAD: El sistema de control es tan sencillo como fiable y la dificultad está perfectamente ajustada.	8.3
DURACIÓN: Con sus 46 misiones, Robotech Battlecry es uno de los shooter más extensos del catálogo de PlayStation 2.	8.8

CONCLUSIÓN

Tras Dragonball, Occidente vuelve a dar una lección a los japoneses en cuanto a adaptar clásicos del anime con este dignísimo shoot'em-up basado en Macross/ Robotech.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.7 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

por << Némesis >>

<Aquila es el arma definitiva para el combate tierra/aire>

Las 43 misiones de Battle Engine Aquila están dispuestas en racimo, al estilo de Darius y Out Run. Dependiendo de tu actuación, podrías proseguir en una misión o en otra.

Aquila

UNA JOYA DE LA MECÁNICA
Este mecha no sólo puede ascender por las montañas más abruptas gracias a sus patas de arácnido, sino que además es capaz de volar durante un corto espacio de tiempo.

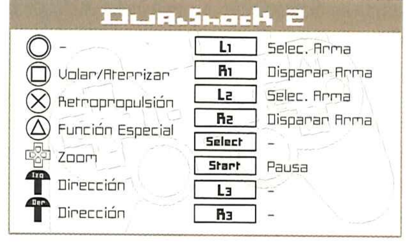
http://www.battleengine.com

BATTLE ENGINE AQUILA

Pilota un sofisticado mecha todo terreno

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ATARI
- DESARROLLADOR: LOST TOYS
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- CAPÍTULOS: 8
- MISIONES: 43
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 183 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€



DualShock 2

○	-	L1	Selec. Arma
□	Volar/Aterrizar	R1	Disparar Arma
✕	Retropropulsión	L2	Selec. Arma
△	Función Especial	R2	Disparar Arma
Cruceta	Zoom	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Dirección	L3	-
		R3	-

Antiguos componentes de *Bullfrog* (en cuyo haber se encuentran clásicos de la talla de *Populous* o *Dungeon Keeper*) firman este *shooter* en primera persona protagonizado por una versátil y sofisticada máquina de guerra bautizada como **Aquila**. Un estilizado mecha capaz de volar, trepar por los riscos más empinados y destruir ejércitos enteros en cuestión de minutos gracias a su demoledora potencia de fuego. El jugador toma control de este temible ingenio militar en mitad de una gran guerra por el control del suelo habitable del planeta *Allium*. Siglos de contaminación han provocado cambios climáticos que han sumido casi todo el mundo bajo las aguas. Dos razas, los *Forseti* y los *Muspell* se disputan las escasas montañas que permanecen por encima del nivel del mar, lanzando todos sus efectivos en multitudinarias batallas en las que participan tropas a pie, tanques y fuerza aérea. A lo largo de 43 misiones tendrás que utilizar los numerosos recursos de **Aquila** para neutralizar al enemigo, empleando su habilidad para el vuelo y saltar de una isla a otra con el fin de evitar a toda costa el contacto con el agua. Esto añade un interesante elemento de plataforma que se complementa a la perfección con la furibunda mecánica de *shooter* puro y duro que ofrece ***Battle Engine Aquila***. Gracias a las transmisiones de radio (en perfecto castellano) podrás seguir en todo momento la situación de la batalla y encaminar tus pasos hacia aquellos flancos donde tu presencia sea más necesaria. Las texturas y ciertos elementos del escenario, como los árboles, «bailan» un poco, pero en líneas generales el aspecto gráfico de ***B.E.A.*** es bueno. Muestra ingentes cantidades de enemigos sin que haya lugar a las ralentizaciones, y la acción es realmente trepidante.

<B.E.A. nos ofrece 43 vibrantes misiones>

230 Extras

Bocetos, vídeos...
Pocos videojuegos pueden presumir de ofrecer una mayor cantidad de material extra. A lo largo de la aventura podrás ir desbloqueándolos.

BATTLE ENGINE AQUILA

LO MEJOR Y LO PEOR
- [+] 43 vibrantes misiones.
- [+] Buenas voces en castellano.
- [−] La disposición de los botones es algo liosa.
- [−] Las texturas son algo toscas.

GRÁFICOS: En contraste con la gran cantidad de enemigos en pantalla, el juego pincha en la pobre calidad de algunas texturas.	8.0
AUDIO: El excelente doblaje al castellano sitúa al jugador en la batalla, brindando valiosa información sobre su desarrollo.	8.9
JUGABILIDAD: Te costará un poco hacerte con la disposición de los botones y el sistema de aterrizaje del Aquila.	8.1
DURACIÓN: Hay pocos juegos que ofrezcan tantos extras. La disposición en racimo de las fases garantiza que ninguna partida sea igual.	8.9

CONCLUSIÓN
Atari y Lost Toys nos ofrecen un shoot'em-up menor pero no carente de interés para aquellos que buscan un shooter en primera persona con un cierto toque de originalidad.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.3 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCURSO MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE



Si quieres participar en la última edición del torneo de lucha más salvaje de todos los tiempos, participa en este concurso y podrás optar a uno de los 20 packs compuestos por 1 **Mortal Kombat: Deadly Alliance** para **PlayStation 2** y 1 taza. Tan sólo necesitas enviar un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 20 de febrero para entrar en el sorteo.

¿Qué personaje no aparece en el juego?

A) Sub-Zero **B**) Motaro **C**) Raiden

CONCURSO «MORTAL KOMBAT: D.A.»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2RO2, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2RO2 C.**

GSMBOX
SIN CABLES. SIN LÍMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 20 de febrero.

por << dani3pò >>





Además de sus puños, The Rock contará con diversas armas que podrá encontrar y adquirir a medida que avance en la aventura.

Detalles



CRIATURAS
A lo largo del juego, **The Rock** se enfrentará a las más variadas criaturas surgidas de la mitología clásica, como esta serpiente gigante.



GOLPES ESPECIALES
Con el uso de la energía representada por la barra azul, el protagonista podrá realizar un mortífero ataque giratorio que acabará con cualquier enemigo que se encuentre cerca.

http://www.vup-interactive.com



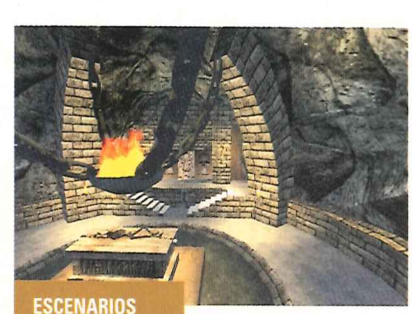
THE SCORPION KING

The Rock protagoniza un juego fuera de la lucha libre

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: UNIVERSAL
- DESARROLLADOR: POINT OF VIEW
- DISTRIBUIDORA: VIVENDI
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MODOS DE JUEGO: 2
- FASES: 12
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 118 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 00.00€

Pese a tratarse de una película bastante mediocre, *The Scorpion King*, una especie de precuela de *El Regreso De La Momia*, fue uno de los éxitos cinematográficos de este verano. El «carisma» de su protagonista propició este éxito en un filme a su medida, a medio camino entre *Indiana Jones* y uno de sus combates de lucha libre. **Vivendi**, una vez más, se hizo con los derechos y encargó al grupo de programación **Point Of View** la labor de adaptarlo a **PlayStation 2**. El resultado, como era de esperar, es una aventura en tercera persona donde la acción se desarrolla a lo largo de doce fases presentadas en escenarios de la historia antigua y la mitología clásica. Los enemigos a los que se enfrentará **Mathayus**, el protagonista, son de lo más variado, y no se limitan a guerreros de signo contrario, como en el filme. Sin duda, es más sencillo crear criaturas imaginarias en un juego que en una producción cinematográfica. El desarrollo del juego es tan previsible como cabría esperar en un título de estas características: explora ciudades, templos y localizaciones abiertas, acabando con todo bicho viviente y encontrando la manera de avanzar. Resolver sencillos *puzzles* también será necesario para avanzar en el juego. El apartado gráfico no pasa de resultón en ningún momento y lo mismo ocurre con toda la ambientación sonora. No es que el juego sea rematadamente malo, los hay mucho peores en el catálogo de **PlayStation 2**. Lo que ocurre es que la fórmula está tan trillada que nos dará la sensación de estar jugando a lo mismo de siempre. Un título que caerá en el olvido.



ESCENARIOS
El laberinto de **Creta**, antiguos templos y ciudades fortificadas serán algunos de los escenarios que visitará el Rey Escorpión en su viaje por las tierras que recrea el juego.

DualShock 2

○	Saltar	L1	Defensa
□	Patada	R1	-
✕	Puñetazo	L2	-
△	Ataque Especial	R2	Centrar cámara
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq.	Dirección	Start	Menú
Der.	Cámara	L3	-
		R3	Centrar Cámara

<Parece que las adaptaciones de la saga de La Momia no tienen mucha fortuna en PS2>

THE SCORPION KING

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Se han introducido elementos de RPG.
[-] El desarrollo es simple y repetitivo.
[-] La inteligencia de los enemigos es nula.
[-] Hay decenas de juegos mejores del mismo estilo.

GRÁFICOS: Muy simples, tanto en el diseño de los personajes como en los escenarios. Además hay ralentizaciones.	7.0
AUDIO: Las voces de los actores están conseguidas, pero la música acaba haciéndose algo repetitiva.	7.4
JUGABILIDAD: La fórmula de beat'em-up más elementos de exploración es demasiado previsible como para resultar divertida.	7.1
DURACIÓN: Doce niveles bastante amplios te esperan si tienes la suficiente paciencia para completarlos.	7.5

CONCLUSIÓN
The Scorpion King posee la misma calidad que la película en que se basa. Al menos el filme sólo duraba hora y media. Una aventura con muy pocos alicientes para ser elegida por un jugador.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
7.2 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCURSO STAR WARS BOUNTY HUNTER



25 JUEGOS

Conviértete en un cazarrecompensas espacial, ahora puedes hacerlo consiguiendo el juego **Star Wars: Bounty Hunter** para **PlayStation 2** participando en este concurso. Tan sólo necesitas enviar un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 20 de febrero y podrás optar a uno de los 25 **Star Wars: Bounty Hunter** que sorteamos.

¿Cuál es el nombre del cazador de recompensas?

A) Jango Fett **B**) Fétido Addams **C**) Boba Fett

CONCURSO «STAR WARS: BOUNTY HUNTER»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R03, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R03 C.**

GSMBOX
SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 20 de febrero.

TRUCOS de la A a




#

4X4 EVOLUTION

Activa todos los vehículos

Desde el menú principal pulsa L1, L2, R1, R2 y R1. Después dirígete al menú Time Attack y cuando vayas a seleccionar tu coche para la competición observarás que en la modalidad Class 3 Ford aparecen muchos Ford Explorer Sport Trac de diversos colores y mejorados mecánicamente.

Nota: este tipo de vehículos sólo estará disponible en el modo Career.

Modo Slower Game Speed

En el menú principal pulsa L1, L2, R1, R2, CUADRADO y CÍRCULO.

Modo Faster Game Speed

En el menú principal pulsa L1, L2, R1, R2 y CUADRADO (x2).

Modo Normal Game Speed

En el menú principal pulsa L1, L2, R1, R2 y CÍRCULO (x2).

1 millón de dólares

En el menú principal pulsa L2, CUADRADO, R1, CUADRADO, R1, L1, CÍRCULO, L2, CUADRADO, R2, CUADRADO y R1 y obtendrás, en el modo Career, un millón de dólares.



A

ACE COMBAT TRUENO DE ACERO

Opciones Extra

Cuando hayas sido capaz de completar las 18 misiones de Ace Combat Trueno De Acero, no pierdas tiempo y guarda partida. Después, resetea la consola y vuelve a cargar dicha partida y habrás descubierto una serie de opciones que antes no se encontraban disponibles. Una te permitirá volver a jugar con nuevos aviones y armas, además de contar con el dinero ganado hasta el momento. Otra hace posible entrar en cualquiera de las misiones. Y hay una en la que se puede hacer lo mismo pero teniendo en cuenta el tiempo o la puntuación obtenida. También existe una opción para contemplar las impresionantes secuencias FMV y, por último, una en la que podrás disfrutar escuchando todas y cada una de las 36 canciones que componen la banda sonora.

Otros Modos

Si terminas el juego bajo la dificultad más difícil se abrirá un nuevo modo de dificultad Expert Mode. Y si tienes la paciencia suficiente para realizar cada una de las misiones en Expert, se abrirá el Ace Mode.

AGGRESSIVE INLINE

Grinds perfectos

En Cheats introduce el código: BIGUPYASELF. No tendrás que preocuparte más de mantener el equilibrio al deslizarte sobre barandillas y demás.

Hand Plant perfecto

En Cheats, Introduce el password JUSTIN BAILEY para convertirte en el rey de los equilibrios sobre una mano.

Manual perfecto

Escribe este passwords en Cheats: QUEZDONTSLEEP.

No perder energía

En Opciones hay un apartado llamado Cheats. Introduce allí este código para activar este interesante truco: KHUFU.

ARMY MEN RTS

Súper soldados

Mantén presionado R2 y pulsa Cuadrado, Cuadrado, X, Triángulo, X, Cuadrado durante el transcurso de una misión. Un sonido te confirmará que el truco ha funcionado correctamente.

Súper rivales

Mantén presionado R2 y pulsa Triángulo, Triángulo, X, Cuadrado, Triángulo y Triángulo durante cualquier misión. Los enemigos serán prácticamente idestructibles.

2000 de electricidad

Si quieres que tus reservas de energía aumenten espectacularmente mantén pulsado R2 y presiona Triángulo, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo y X durante el transcurso del juego.

5000 de plástico

Para conseguir una ingente cantidad de materia prima mantén pulsado R2 y presiona Triángulo, Círculo, Cuadrado, X, Triángulo y Cuadrado. Un sonido te confirmará el truco.

Paracaidistas

Si quieres gozar de un apoyo extra para tu ejército, mantén presionado R2 y pulsa a continuación Círculo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Triángulo.



B

BATMAN VENGEANCE

Batarangs infinitos

Para que Batman cuente desde el principio con un buen arsenal de su arma favorita, en el menú principal presiona L1, R1, L2, R2. Un sonido confirmará que el truco ha sido activado.

BLADE 2

Selección de nivel

Mantén presionado L1 y pulsa Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, Círculo, Derecha, Abajo, Cuadrado en el menú principal.

Vida infinita

Pausa el juego, mantén pulsado L1 y presiona Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo.

Furia infinita

Pausa el juego, mantén pulsado L1 y presiona Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Derecha, Arriba.

Todas las armas

Mantén pulsado L1 y presiona a continuación Cuadrado, Círculo, Abajo, Izquierda, Círculo, Círculo, Triángulo en el menú principal del juego.

Munición infinita

Pausa el juego, mantén presionado L1 y pulsa a continuación Izquierda, Círculo, Derecha, Cuadrado, Arriba, Triángulo, Abajo, X.

BLOOD OMEN 2

Segadora de Almas y Armadura

Cuando te encuentres en la pantalla de presentación del juego, desde donde puedes empezar o cargar una partida, ejecuta la siguiente combinación: L1, R1, L2, R2, Cuadrado, Círculo, Triángulo. Si lo has hecho bien una voz confirmará que el truco ha funcionado. Después, comienza una nueva partida para comprobar que Kain tiene en sus manos La Segadora de Almas, el arma más potente del juego, y una Armadura especial.



C

CART FURY

Juega con Niebla

Entra en el menú de opciones del juego y selecciona la opción de Trucos. Introduce la siguiente combinación: R2, R1, X, Cuadrado, Cuadrado, Círculo. Aparecerá Niebla, resaltada y en la parte inferior de la pantalla.

Coches ocultos

En la pantalla de selección de conductores, si quieres que aparezcan unos cuantos más pulsa R1. Si haces lo mismo, pero utilizando L1, en la pantalla en la que eliges carrocería, tendrás a tu disposición algunas adicionales.

CRAZY TAXI

Taxi Bicicleta

Mantén pulsados L1 y R1 en la pantalla de selección de personaje. Deja de presionar L1 y después R1. Mantenlos pulsados de nuevo (L1 y R1) y suéltalos simultáneamente. Entonces presiona X. Escucharás un sonido que confirma que ha salido bien el truco y jugarás con una simpática bicicleta de reparto.

Modo Experto

Mantén presionados L1, R1 y START en el menú principal. Sigue con ellos pulsados hasta que aparezca la pantalla de selección y presiona X para elegir modo de juego. Las palabras «modo experto» aparecerán en pantalla confirmando el truco.

Modo Otro Día

Presiona R1 en la pantalla de selección de personaje y suéltalo. Ahora mantén pulsado R1 y presiona X. Las palabras «otro día» aparecerán en pantalla confirmando el truco.

Desactivar flechas de dirección

Mantén pulsado R1 y START después de escoger el límite de tiempo y antes de que aparezca la pantalla de selección de personajes.

Desactivar indicador de destino

Mantén pulsado L1 y START después de escoger el límite de tiempo y antes de que aparezca la pantalla de selección de personaje.

Nuevas cámaras y extras

Comienza a jugar en los modos Original o Arcade. Mantén pulsados L1 y R1 en el segundo mando (tendrás que tener un segundo pad conectado a la consola) y pulsa CÍRCULO para alternar entre vista interior delantera e interior trasera. Si quieres que aparezca el marcador de velocidad, mantén pulsados L1 y R1 en el segundo pad y presiona CUADRADO. Para realizar un espectacular zoom de la acción, mantén pulsado L1 y R1 en el segundo mando y presiona TRIÁNGULO. Para desactivar cualquiera de estos tres trucos mantén pulsados L1 y R1 en el segundo mando y pulsa X.



D

DEUS EX

Menú de Trucos

En Deus Ex es posible hacer aparecer un interesantísimo Menú Secreto. En el podrás activar una serie de opciones que te serán de gran ayuda para llevar a cabo todas las misiones sin sufrir ningún percance. God Mode, Energía y Salud a tope, Munición al máximo, todas las Habilidades y alguna que otra sorpresa más componen la variada oferta del Cheat Menu. Para acceder a él primero tienes que comenzar una partida. Una vez hecho esto pulsa Select para acceder al menú donde puedes ver tus objetivos, las notas e imágenes de cada misión. En dicha pantalla has de ejecutar la siguiente combinación de botones, L2, R2, L1, R1, Start, Start y Start. Si lo haces bien, aparecerá el Cheat Menu. A partir de este momento, nuestra aventura se convertirá en un tranquilo paseo.

DRAKAN

Invencibilidad

Mantén presionados L1, R2, L2, R1 (en orden) y pulsa X, Abajo, Triángulo, Arriba, Círculo, Derecha, Cuadrado e Izquierda durante el juego. Un mensaje te confirmará la activación.

Subir un nivel

Mantén presionados L1, R2, L2, R1 (en orden) y pulsa Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Derecha, Abajo, Izquierda y Arriba durante el juego. Un mensaje te informará de que ha funcionado. Vida y Maná Mantén presionados L1, R2, L2, R1 (en orden) y pulsa Triángulo, Abajo, Círculo, Izquierda, Cuadrado, Derecha, X y Arriba durante el juego. Un mensaje te confirmará la activación.

Dinero extra

Mantén presionados L1, R2, L2, R1 (en orden) y pulsa Círculo, Cuadrado, Derecha, Izquierda, X, Triángulo, Abajo y Arriba durante el juego. Tus fondos aumentarán en 10.000 monedas.

DYNASTY WARRIORS 2

Conseguir todos los Generales

Pulsa CUADRADO (x2), L1, L2, R1, R2, CUADRADO (x2) en el menú principal. Un sonido confirmará que has usado correctamente el código y se activarán todos los generales ocultos en Dynasty Warriors 2. Luchadores del reino de Shu y Wu

Usa los siguientes códigos en la pantalla de título: Para activar los luchadores de la cuadrilla del reino de Wu pulsa CUADRADO (x2), R2 (x2), R1 (x2) y CUADRADO (x2). Si prefieres a los disidentes de Shu presiona CUADRADO (x2), R1 (x2), R2 (x2) y CUADRADO.

Editor de Introducción

En el menú principal usa los siguientes códigos: L1, L2, R2, L1, L2, R2, R1. De este modo se activará en el menú de opciones el modo Editor, donde podrás confeccionar la introducción del juego a tu gusto, eligiendo cada personaje y situándolo arbitrariamente.

Activar la opción Test BGM

En la pantalla de título pulsa R1 (x2), R2 (x2), L1 (x2), L2 (x2). Ve al el menú opciones y selecciona Sound y BGM Test. De este modo, podrás escuchar la banda sonora de Dynasty Warriors 2.

Activar personajes ocultos

En la pantalla principal pulsa CUADRADO, R1, CUADRADO, R2, CUADRADO, R2, CUADRADO, R2, CUADRADO y R1.

Elige a Diao Chan, Dong Zhuo, Yuan Chao y Zhang Jiao en el modo Free

Completa el juego en el modo Musou con todos los miembros de cada reino. Para luchar con estos personajes debes activar la opción Side Selection del modo Free.

la Z



Combate siendo Sun Quan
Acaba el modo Musou con todos los luchadores del reino Wu (Zhou Yu, Lu, Xun, Sun Shang Wiang, Taishi Ci, Gan Ning y Lu Meng).
Para elegir a Sima Yi
Completa el modo Musou como Xiahou Dun, Xiahou Yuan, Dian Wei, Xu Chu y Zhang Liao.
Combate siendo Cao Cao
Completa el juego en el modo Musou con cada uno de los héroes del reino de Wei.
Combate como Zhuge Liang
Completa el juego en el modo Musou como Guan Yu, Zhang Fei, Zhao Yun, Mao Chao, Huang Zhong y Jiang Wei.
Combate como Liu Bei
Completa el juego en el modo Musou con todos y cada uno de los miembros del reino de Shu, incluyendo a Zhuge Liang.
Intro alternativa
Si consigues completar el modo Musou con cualquiera de los generales, serás recompensado con las espectaculares imágenes de una secuencia de una introducción completamente nueva.
Restaurar la energía
Encuentra un punto para salvar tu partida, incluso si no tienes memory card tendrás la oportunidad de guardarla. Cuando te pregunten si quieres salvar tu juego puedes hacerlo o declinar la invitación. Una vez que hayas vuelto a la partida, tendrás toda tu energía restablecida y podrás continuar luchando.



E

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES
Recuperar salud
Pausa el juego, mantén presionados L1, L2, R1 y R2 y pulsa Triángulo, Abajo, X Arriba.
Recuperar munición
Pausa el juego, mantén presionados L1, L2, R1 y R2 y pulsa X, Abajo, Triángulo, Arriba.
1.000 puntos de experiencia
Pausa el juego, mantén presionados L1, L2, R1 y R2 y pulsa X, Abajo, Abajo, Abajo.
Habilidades de nivel 2
Pausa el juego, mantén presionados L1, L2, R1 y R2 y pulsa Círculo, Derecha, Círculo, Derecha.
Habilidades de nivel 3
Pausa el juego, mantén presionados L1, L2, R1 y R2 y pulsa Triángulo, Arriba, Triángulo, Arriba.
Habilidades de nivel 4
Pausa el juego, mantén presionados L1, L2, R1 y R2 y pulsa Cuadrado, Izquierda, Cuadrado, Izquierda.
Habilidades de nivel 5
Pausa el juego, mantén presionados L1, L2, R1 y R2 y pulsa X, X, Abajo, Abajo.

ENDGAME
Modo de Trucos
Para introducir los códigos debes actuar de la siguiente manera. Dispara a una parte en blanco del menú principal el número de veces necesarias para cada letra, dependiendo del orden que ocupe en el alfabeto. Por ejemplo, una vez para la A y 26 para la Z. Para separar una letra de la siguiente recarga el arma.
Código Maestro
Para que funcionen todos los trucos primero introduce la palabra MEBIGCHEAT.
Modo Arcade
Introduce el código BLAM. La pantalla parpadeará para informarte de que ha funcionado. Este nuevo modo de juego estará disponible.
Desafíos Country
Introduce el código ABROAD para que se desbloqueen estos divertidos desafíos donde podrás demostrar tu puntería.

EXTREME G3
Escudo infinito
En el menú principal presiona L1+R1, L2+R2, L1+L2, R1+R2. Un sonido te confirmará que lo has hecho correctamente.
Todos los circuitos
En el menú principal presiona L1, L1, L2, L2, R2, R2, R1, R1, L1+L2+R1+R2.
Desafío Extremo
En el menú principal presiona L1, L2, L1, R1, L1, R2, L1+R1, L2+R2. Al activarlo un sonido te indicará que lo has hecho satisfactoriamente.
Ganar el doble de dinero
En el menú principal presiona L1, L2, R2, R1, R1, R2, L2, L1. El dinero ya no será un problema nunca más.



F

FREEKSTYLE
Código Maestro
Introduce LOKSMITH como clave en la pantalla de trucos.
Todos los personajes
Introduce POPULATE como clave en la pantalla de trucos.
Todos los atuendos.
Introduce YARDSALE como clave en la pantalla de trucos.
Todos los circuitos
Introduce TRAKMEET como clave en la pantalla de trucos.
Todas las monturas
Introduce WHEELS como clave en la pantalla de trucos.
Sin moto
Introduce FLYSOLO como clave en la pantalla de trucos.
Moto ardiendo
Introduce FIRESALE como clave en la pantalla de trucos.
Efecto cámara lenta
Introduce WTCHKPRS como clave en la pantalla de trucos.
Baja gravedad
Introduce FTAIL como clave en la pantalla de trucos.
Freekout Time continuo
Introduce ALLFREEK como clave en la pantalla de trucos.
Clifford Adoptante
Introduce COOLDUDE como clave en la pantalla de trucos.
Mike Jones
Introduce TOUGHGUY como clave en la pantalla de trucos
Jessica Patterson
Introduce BLONDIE como password en la pantalla de trucos.
Greg Abertyn
Introduce GIMEGREG como clave en la pantalla de trucos.
Corredores con casco
Introduce HELMET como clave en la pantalla de trucos.
Circuito extra 1
Introduce CARVEROK como clave en la pantalla de trucos.
Circuito extra 2
Introduce CLIPPERS como clave en la pantalla de trucos.
Circuito extra 3
Introduce BLACKJAK como clave en la pantalla de trucos.
Circuito extra 4
Introduce TODAMOON como clave en la pantalla de trucos.
Circuito extra 5
Introduce WIDEOPEN como clave en la pantalla de trucos.
Circuito extra 6
Introduce TUCKELLE como clave en la pantalla de trucos.
Moto extra 1
Introduce WHOZASKN como clave en la pantalla de trucos.
Moto extra 2
Introduce HEDBANGR como clave en la pantalla de trucos.
Moto extra 3
Introduce WHATEVER como clave en la pantalla de trucos.
Moto extra 4
Introduce SUPDUDE como clave en la pantalla de trucos.
Moto extra 5
Introduce STOKED como clave en la pantalla de trucos.
Moto extra 6
Introduce GOFLOBRO como clave en la pantalla de trucos.
Moto extra 7
Introduce NUMBER1 como código en la pantalla de trucos.
Moto extra 8
Introduce PATRIOT como código en la pantalla de trucos.
Moto extra 9
Introduce ALLSHOOK como código en la pantalla de trucos.
Moto extra 10
Introduce LIGHTNIN como código en la pantalla de trucos.
Moto extra 11
Introduce TONBOY como código en la pantalla de trucos.
Moto extra 12
Introduce HEKACOOL como código en la pantalla de trucos.
Moto extra 13
Introduce OVENMITT como código en la pantalla de trucos.
Moto extra 15
Introduce GOODLOOK como código en la pantalla de trucos.
Moto extra 16
Introduce PLUNGER como código en la pantalla de trucos.

G

GAUNTLET DARK LEGACY
Ser invencible
En la pantalla principal de personajes usa como password INVULN.
Permanente superdisparo con arco largo
En la pantalla principal de personajes usa como password SSHOTS.
Siempre esquivar a los enemigos
En la pantalla principal de personajes usa como password DELTA1.
Permanentemente Pollo Pojo
En la pantalla principal de personajes usa como password EGG911.
Inmune a la Muerte
En la pantalla principal de personajes usa como password 1ANGEL.
Visión rayos-x permanente
En la pantalla principal de personajes usa como password PEEKIN.
Mantener la barra de turbo al máximo
En la pantalla principal de personajes usa como password PURPLE.
Disparo triple permanente
En la pantalla principal de personajes usa como password MENAGE.
Disparo reflectante permanente
En la pantalla principal de personajes usa como password REFLEX.
Poseer nueve pociones y nueve llaves
En la pantalla principal de personajes usa como password ALLFUL.
Correr velozmente
En la pantalla principal de personajes usa como password XSPEED.
Disparo rápido
En la pantalla principal de personajes usa como password QCKSHT.
Poseer 10.000 monedas de oro por nivel
En la pantalla principal de personajes usa como password 10.000K.
Enano convertido en bufón alto
En la pantalla principal de personajes usa como password ICE600.
Enano con uniforme S&M
En la pantalla principal de personajes usa como password NUD069.
Bufón con forma de palo y con cara de smiley
En la pantalla principal de personajes usa como password STX222.
Caballero con cinturón negro y guadaña
En la pantalla principal de personajes usa como password SJB964.
Guerrero convertido en Undead Lich
En la pantalla principal de personajes usa como password GARM00.
Guerrero convertido en Faraón
En la pantalla principal de personajes usa como password DES700.
Guerrero convertido en Alien
En la pantalla principal de personajes usa como password SKY100.
Guerrero muy veraniego
En la pantalla principal de personajes usa como password SUM224.
Mostrar secuencias FMV
Mantén pulsado X mientras el juego esté cargando y, después de la pantalla copyright, aparecerán las

G



secuencias de vídeo del juego. Para saltar de secuencia vuelve a pulsar X.

GRAND THEFT AUTO 3

El juego de DMA y Rockstar incluye secretos que harán tu discurrir por Liberty City más agradable, o todo lo contrario. Todos deben ser introducidos con el juego en marcha.

Conduce un tanque
Presiona Círculo seis veces, R1, L2, L1, Triángulo, Círculo, Triángulo. El tanque aparecerá en frente de ti. Podrás destruir todo a tu paso.

Baja nivel busca/captura
Presiona R2, R2, L1, R2, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo. Dos estrellas menos en la barra.

Sube nivel busca/captura
Pulsa R2, R2, L1, R2, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha. La barra subirá dos estrellas.

Todas las armas
Presiona R2, R2, L1, R2, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba.

Cambiar de ropa
Pulsa Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, L1, L2, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Armas
Presiona R1, R2, L1, R2, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Más Armas
Presiona R1, R2, L1, R2, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Abajo, Izquierda durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Aún Más Armas
Presiona R1, R2, L1, R2, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Abajo, Abajo durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Salud
Presiona R1, R2, L1, Círculo, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba durante la partida.
Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Armadura
Presiona R1, R2, L1, X, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Subir Búsqueda
Presiona R1, R1, Círculo, R2, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Bajar Búsqueda
Presiona R1, R1, Círculo, R2, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Caddy
Presiona Círculo, L1, Arriba, R1, L2, X, R1, L1, Círculo, X durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Hotring Racer
Presiona R1, Círculo, R2, Derecha, L1, L2, X, X, Cuadrado, R1 durante la partida. Aparecerá un mensaje en pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Limusina
Presiona R2, Arriba, L2, Izquierda, Izquierda, R1, L1, Círculo, Derecha durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Tanque Rhino
Presiona Círculo, Círculo, L1, Círculo, Círculo, Círculo, L1, L2, R1, Triángulo, Círculo, Triángulo durante la partida. Aparecerá un mensaje en pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Sabre Turbo
Presiona Derecha, L2, Abajo, L2, L2, X, R1, L1, Círculo, Izquierda durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Trashmaster
Presiona Círculo, R1, Círculo, R1, Izquierda, Izquierda, R1, L1, Círculo, Derecha durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Tráfico Agresivo
Presiona R2, Círculo, R1, L2, Izquierda, R1, L1, R2, L2. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

GRAVITY GAMES

Código maestro
En la pantalla de opciones, selecciona trucos e introduce el siguiente código: LOTACRAP.

Estadísticas al máximo
En la pantalla de opciones, dirígete a la de trucos e introduce: MAXSTATS.

Todas las monturas
En la pantalla de opciones, dirígete a la de trucos e introduce el siguiente código: PIKARIDE.

Dennis McCoy
En la pantalla de opciones, dirígete a la de trucos e introduce el siguiente código: DMCDMAN.

Bobby Bones
En la pantalla de opciones, dirígete a la de trucos e introduce el siguiente código: BONEGUY.

Bird Brains
En la pantalla de opciones, dirígete a la de trucos e introduce el siguiente código: FLYAWAY.

Hotty Babe
En la pantalla de opciones, dirígete a la de trucos e introduce el siguiente código: BADGIRL.

Angus Sigmund
En la pantalla de opciones, dirígete a la de trucos e introduce el siguiente código: SIGMAN.

GUILTY GEAR X

Personajes ocultos
En la pantalla en la que aparece el mensaje «Press Start» presiona Abajo, Derecha, Derecha, Arriba y Start. Ahora, al entrar en cualquiera de los modos de juego te encontrarás con dos nuevos personajes seleccionables en la parte inferior de la pantalla de Selección de Luchador.
El primero de ellos es Testament, un tipo bastante raro y va armado con una gran guadaña.
El segundo es Dizzy, enemigo final del juego. Una chica de aspecto inocente que esconde una gran cantidad de combos.



HALF-LIFE

Invencibilidad
En el menú principal entra en la opción de trucos e introduce lo siguiente: Izquierda, Cuadrado, Arriba, Triángulo, Derecha, Círculo, Abajo, X. Aparecerá a la derecha.

Munición infinita
Haz lo mismo que antes, pero esta vez prueba esta combinación de botones: Abajo, X, Izquierda, Círculo, Abajo, X, Izquierda, Círculo. No tendrás problemas con tus armas.

Invisible
En la misma pantalla que los trucos anteriores, introduce Izquierda, Cuadrado, Derecha, Círculo, Izquierda, Cuadrado, Derecha, Círculo.

Modo cámara lenta
Para que todo se mueva mucho más despacio, prueba esta combinación en el menú de trucos: Derecha, Cuadrado, Arriba, Triángulo, Derecha, Cuadrado, Arriba, Triángulo.

Modo Alien
Si quieres acceder a este curioso modo de juego, introduce estos botones: Arriba, Triángulo, Arriba, Triángulo, Arriba, Triángulo, Arriba, Triángulo.

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Selección de nivel
Presiona R2, L2, Arriba, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Círculo en el menú principal.

Pasar nivel
Presiona R2, L2, Arriba, Abajo, X, L3, Círculo, X, Círculo, X durante una partida.

Modo Dios
Presiona R2, L2, Arriba, Abajo, X, R2, L2, R1, L1 durante el transcurso de una partida.

Todas las armas
Presiona R2, L2, Arriba, Abajo, X, Arriba, Cuadrado, X, durante el transcurso de una partida.

Salud al máximo
Presiona R2, L2, Arriba, Abajo, X, Arriba, Abajo durante el transcurso de una partida.

Carga letal
Presiona R2, L2, Arriba, Abajo, X, R1, R1 durante el transcurso de una partida.

Cámara lenta
Presiona la siguiente combinación de botones: R2, L2, Arriba, Abajo, X, Arriba, L2 durante el transcurso de una partida.



ICO

Opciones Extra
Una vez acabado el juego, si cargas la partida y comienzas una nueva, podrás acceder a nuevas características en el menú de opciones. Como un modo para dos jugadores simultáneos, en el que el segundo jugador controla a la princesa, o un filtro gráfico con varios niveles de intensidad. Además, como arma secreta obtendrás un sable láser en lugar del mazo cuando llegues a la zona en la que tienes que golpear el árbol.



JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

Selección de nivel
Introduce la palabra PASSPORT como clave en la pantalla de códigos secretos.

Nivel Equinox
Introduce la palabra VACUUM como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Uplink
Introduce la palabra TRANSMIT como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Demolición
Introduce TNT como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Protección
Introduce la palabra GUARDIAN como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Explosivo
Introduce BOOM como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Asesinato
Introduce SCOPE como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Rey de la Colina
Introduce la palabra TEAMWORK como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Goldeneye
Introduce ORBIT como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Doble Arma
Introduce MAYHEM como clave en la pantalla de códigos secretos.



LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR

Personaje invulnerable
En la pantalla de opciones pulsa R3, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, R3. El personaje seleccionado se hará invencible tras el truco.

Todos los objetos
Igual que antes, sólo que ahora la combinación es R3, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, R3.

LEGO RACERS 2

Jugar como un marciano
Presiona Derecha, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba en el menú principal del juego. Un alegre sonido te informará de que lo has introducido correctamente. A partir de ahora el personaje que controlas será de otro planeta.

Circuito de Marte
Si quieres aventurarte en el circuito localizado en el planeta rojo, durante el transcurso de una carrera presiona Start para pausar el juego e introduce Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Izquierda, Derecha.




MAX PAYNE

Armas
Si deseas tener en tu poder todas las armas y la munición al máximo, presiona Start para pausar el



EL REY ESCORPIÓN

Código maestro (todos los bonus activados): pulsa Start durante el juego (para entrar en pausa) y pulsa arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, cuadrado, R2. **Energía al máximo y todas las armas**: pausa el juego y pulsa arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, cuadrado, círculo. **Bate de «carne»**: activa la categoría de armas de una sola mano, pausa el juego y pulsa arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda, izquierda. **Minotauro**: activa la categoría de armas de una sola mano, pausa el juego y pulsa arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, derecha, derecha. **Personajes cabezones**: pausa el juego y pulsa arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, círculo, R2. **Enemigos pequeños**: pausa el juego y pulsa arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, círculo, cuadrado.

SUPERMAN: Shadow of Apokolips

Todos estos códigos habrán de ser introducidos en la pantalla de trucos: **Código maestro**: MXYPTLK; **Superpoderes infinitos**: JOR EL; **Energía infinita**: SMALLVILLE; **Todas las secuencias de vídeo disponibles**: LANA LANG; **Todas las biografías disponibles**: LARA; **Modo experto**: BIZZARO

juego y pulsa L1, L2, R1, R2, Triángulo, Cuadrado, X, Círculo. No habrá enemigo difícil.

Elegir Nivel
Si quieres elegir fase, una vez que hayas completado la primera sección del juego (que transcurre en el metro) y hayas guardado tu progreso, entra en el menú principal y presiona Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Círculo. Todas las fases se activarán.

Vida al máximo
Pulsa Start para pausar el juego y presiona L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2. Tu vida se rellenará instantáneamente. Cada vez que ocurra una escena cinemática o cambies de fase o sección tendrás que volver a introducir la clave, si quieres que el efecto sea duradero.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Inmunidad
Pausa el juego y pulsa Cuadrado, L1, Círculo, R1, Triángulo, L2, Select y R2 para no sufrir daños.

Munición infinita
Pausa el juego y pulsa Círculo, L2, Cuadrado, L1, Select, R2, Triángulo y Select para tener balas a porrillo.

Balas de plata
Introduce el código WHATYOUGET en la máquina de escribir. Activa el truco en Secretos y estarás en disposición de liquidar a todos tus enemigos de un solo disparo.

Granadas de goma
Introduce el código BOING y después activa el truco que acaba de aparecer en el menú de Secretos.

Misión 2
Escribe en la máquina de escribir ORANGUTAN y accederás a esta misión.

Misión 3
Puedes abrir esta misión utilizando el código BABOON.

Misión 4
Introduce este siguiente código CHIMPNZEE para acceder al cuarto nivel del juego.

Misión 5
Para entrar en esta fase sólo tienes que introducir el código LEMUR en la máquina.

Misión 6
Introduce el código GORILLA en la máquina de escribir para poder entrar en el sexto nivel.

Medalla de Oro 1
Con MONKEY podrás acabar la misión en la que te encuentres con la mejor medalla.

Súper zoom
Introduce el código LONGSHOT en la máquina de escribir. Actívalo en Secretos y tendrás el modo Sniper disponible en todas las armas del juego.

Escudo antibalas
Introduce el código BULLETZAP y tu cuerpo será infranqueable e inmune a los proyectiles que disparen tus enemigos.

Medalla de Oro 2
También cabe la posibilidad de terminar la misión anterior a la que estés jugando con medalla de Oro. Sólo tendrás que utilizar el código TIMEWARP.

Perfeccionista
Sólo para los más atrevidos. Si usas el código URTHEMAN los nazis acabarán con tu vida de un único disparo.

Torpedo MOHton
Para cambiar tus ridículas balas por mortíferos torpedos fotónicos, introduce el código TPDOMOHTON en la máquina.

Cabezones
Si eres habilidoso, este código te ofrece un reto a tu altura. Sólo podrás matar a los nazis disparándoles en la cabeza. Utiliza la contraseña GLASSJAW para activarlo.

Enemigos invisibles
El juego aún te ofrece una posibilidad más original todavía. Si eres de los que crees que MOH es demasiado fácil utiliza el código WHERERU y sólo verás las armas y los cascos de tus enemigos.

Hombres con sombreros
Con HABRDASHR verás a los personajes del juego con objetos inusuales en su cabeza.

Día D
Para acceder al Making Of de la secuencia del desembarco de Normandía en la opción de Extras sin ganártela jugando, tienes que introducir el código BACKSTAGEO en la máquina de escribir.

Aguja en un pajar
Accede a un nuevo Making Of usando como código BACKSTAGER.

Varios puentes más
Introduce como código BACKSTAGEF y podrás ver otro Making Of.

MEN IN BLACK II

Invencibilidad
Presiona Derecha, X, R1, Triángulo, Arriba, L2, X, Izquierda, L1, Círculo, X, R2 en la pantalla de Press Start. La pantalla parpadeará para confirmarte que ha funcionado correctamente.

Todas las armas
Presiona Arriba, Abajo, X, Cuadrado, R1, Triángulo, Triángulo, Izquierda, Círculo, L1, L1, Derecha. El arsenal de los hombres de negro estará a tu disposición.

Selección de nivel
Para poder acceder a cualquiera de las fases del juego presiona R2, Triángulo, Izquierda, Círculo, Cuadrado, L2, Izquierda, Arriba, X, Abajo, L2, Cuadrado.

Bolt al máximo
Presiona Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, L1, Círculo, Triángulo, R2, Izquierda, Abajo, Cuadrado (x2).

Spread al máximo
Presiona L2, R1, Círculo, L2, Abajo, Arriba, L1, Derecha, Izquierda, X en la pantalla de Press Start.

Homing infinito
Presiona Derecha, Arriba, Cuadrado, L1, Izquierda, Izquierda, L1, Izquierda, Círculo, Izquierda.

Beam infinito
Presiona Izquierda, Círculo, Triángulo, Derecha, L1, Cuadrado, Izquierda, R1, R1, Triángulo en la pantalla de Press Start.

Boss Mode.
Presiona R1, Triángulo, Abajo, Abajo, X, L2, Izquierda, Cuadrado, Derecha, Triángulo, R2, L1 en la pantalla de Press Start.

Making Of
Si quieres conocer cómo se llevó a cabo la creación del juego, introduce la siguiente combinación en la pantalla de Press Start: Círculo, R2, L2, Círculo, Triángulo, Abajo, Cuadrado, X, Derecha, L1, X, Arriba.



N

NBA HOOPZ
MODO CHEAT

Pulsa CUADRADO, X y CÍRCULO para cambiar los iconos en la pantalla del modo Versus. Los números que os ofrecemos a continuación indican el número de veces que cada botón debe ser presionado. Después de que los iconos hayan cambiado, presiona el control pad en la dirección indicada para activar el truco. El nombre del código y el sonido te darán la certeza de que el truco ha sido activado correctamente.
Por ejemplo, para activar Turbo Infinito utiliza el código: 3-1-2 ARRIBA y para ello, deberás pulsar CUADRADO (3 veces), X (1 vez), CÍRCULO (2 veces) y ARRIBA.

Mostrar porcentaje de tiro: pulsa 0-1-1 ABAJO.
Uniforme local
Pulsa 0-1-4 DERECHA.
Uniforme visitante
0-2-4 DERECHA.
Cancha en la playa
0-2-3 IZQUIERDA.
Pelota tricolor
1-1-1 DERECHA.
Sin faltas:
2-2-2 DERECHA.
Cabezas muy grandes: 3-0-0 DERECHA.
Cabezas pequeñas: 3-3-0 IZQUIERDA.
Turbo infinito:
3-1-2 ARRIBA.
Cancha en la calle:
3-2-0 IZQUIERDA.
Sin goaltending:
4-4-4 IZQUIERDA.
Mostrar hotspots:
1-1-0 ABAJO.
Sin hotspots:
3-0-1 ARRIBA.

NBA STREET

En la pantalla Versus cambia los cuatro iconos existentes por los códigos que os ofrecemos.Un mensaje confirmará que el código ha sido activado al pulsar Arriba:

Turbo ilimitado
Usa como código: Zapato, Balón, Tablero, Tablero, Arriba.
Sin Turbo
Usa como código: Disco, Micrófono, Micrófono, Tablero, Arriba.
Uniforme Auténtico
Usa como código: Balón, Balón, Disco, Disco, Arriba.
Uniforme Informal
Usa como código: Disco, Disco, Balón, Balón, Arriba.
Sin repeticiones
Usa como código: Disco, Zapato, Disco, Disco, Arriba.
Balón Multicolor
Usa como código: Balón, Disco, Zapato, Balón, Arriba.
Balón EA Big
Usa como código: Balón, Disco, Micrófono, Balón, Arriba.
Balón de Playa
Usa como código: Balón, Disco, Disco, Zapato, Arriba.
Balón de Fútbol
Usa como código: Balón, Zapato, Disco, Balón, Arriba.
Balón ABA
Usa como código: Balón, Disco, Disco, Balón, Arriba.
Balón Medicinal
Usa como código: Balón, Disco, Disco, Tablero, Arriba.
Balón NuFX
Usa como código: Balón, Disco, Tablero, Balón, Arriba.
Balón de Volley Ball
Usa como código: Balón, Disco, Disco, Micrófono, Arriba.
Súper Mates
Usa como código: Tablero, Balón, Disco, Balón, Arriba.
Sin Mates
Usa como código: Tablero, Balón, Disco, Zapato, Arriba.
Más Gamebreakers
Usa como código: Disco, Micrófono, Tablero, Zapato, Arriba.
Menos Gamebreakers
Usa como código: Disco, Tablero, Micrófono, Zapato, Arriba.
Sin Gamebreakers
Usa como código: Disco, Micrófono, Micrófono, Zapato, Arriba.
Springtime
Joe «The Show»
Usa como código: Disco, Disco, Balón, Disco, Arriba.
Summertime
Joe «The Show»
Usa como código: Disco, Balón, Balón, Disco, Arriba.
Athletic Joe
«The Show»
Usa como código: Disco, Zapato, Balón, Disco, Arriba.
Capitán Veloz
Usa como código: Tablero, Balón, Zapato, Disco, Arriba.
Bordes Explosivos
Usa como código:
Disco, Zapato, Micrófono, Balón, Arriba.
Lanzamientos a gran distancia
Usa como código: Zapato, Zapato, Tablero, Balón, Arriba.
Nombre de los Jugadores
Usa como código: Balón, Disco, Zapato, Tablero, Arriba.
Sin demostraciones
Usa como código:
Disco, Micrófono, Disco, Zapato, Arriba.
Desactiva todos los Trucos
Usa como código: Disco, Disco, Disco, Disco, Arriba.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

BMW Z8
Pulsa Cuadrado, Derecha, Cuadrado, Derecha, R2, Triángulo, R2, Triángulo en el menú pricipal para acceder a este coche.
Ferrari F50
Pulsa L1, Triángulo, L1, Triángulo, Derecha, L2, Derecha, L2 en el menú principal para acceder a este vehículo.

TRUCOS de la A a la Z

N

HSV Coupe GTS
Pulsa L1, L2, L1, L2, R1, Triángulo, R1, Triángulo en el menú principal del juego para acceder a este vehículo.
Ferrari F550
En el menú principal pulsa L1, Cuadrado, L1, Cuadrado, Derecha, R1, Derecha, R1 para gozar de este coche.
McLaren F1 LM
Pulsa Cuadrado, L1, Cuadrado, L1, Triángulo, Derecha, Triángulo, Derecha en el menú principal para acceder a este coche.
Porsche Carrera GT
Presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, R1, R2, R1, R2 en la pantalla del menú principal para acceder a este coche.

NHL 2001
Super Defensa
Dirígete a la pantalla de Edición de Personajes y usa como nombre Sandis Ozolinsh, Chris Pronger o Scott Hannan. Te formularán una pregunta a la que tendrás que responder «Sí». De este modo podrás disfrutar de los atributos de los mejores defensas de la historia del hockey.
Super Delantero
En la pantalla de Edición de Personajes usa como nombres Peter Forsberg, Jaromir Jarg, Keith Tkachuk, Pavel Bure, Steve Yzerman, Owen Nolan, Rob Blake, Erick Lindros, Nicklas Lidstrom u Olaf Kolzig. Contesta «Sí» a la pregunta que te hagan y conseguirás un delantero con los mejores atributos.
Super Portero
Usa como nombres Patrick Roy, Dominik Hasek o Ed Belfour en la pantalla de Edición de Personajes. Te formularán una pregunta a la que debes responder «Sí» si quieres disponer de los mejores atributos de un portero de NHL.
The Hammer
En la pantalla de Edición de Personajes usa Hammer como nombre. De este modo, durante la partida, el comentarista utilizará este nombre para referirse a ti.
Animal
En la pantalla de Edición de Personajes usa Animal como nombre. De este modo, durante la partida, el comentarista utilizará este nombre para referirse a ti.
Provocar al contrario.
Cuando tu jugador marque un gol pulsa TRIÁNGULO. De este modo, cuando el disco entre por la portería, tu jugador lo celebrará a grito pelado. Tambiés puedes realizar este truco cuando el equipo contrario cometa un penalti.

NO ONE LIVES FOREVER
Seleccionar Misión
La explosiva Cate Archer llega a PS2 dispuesta a todo para acabar con la perversa organización criminal H.A.R.M. Si quieres que su aventura resulte más sencilla quizá te interese poder acceder a cualquier fase del juego desde el principio. Ilumina la opción de cargar partida, mantén pulsados L3 y R3 y presiona X para que aparezca la opción.



OPERATION WINBACK
Trial Mode
Presiona rápidamente en la pantalla de «Press Start»: Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, mantén Triángulo y pulsa Start.
Max Power Mode
Presiona rápidamente L1, R2, L2, R2, L2, Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo, mantén L1 y pulsa Start, también en la pantalla de «Press Start». De este modo, todas las armas estarán a tu disposición y además con munición infinita.

ORPHEN
Energía restaurada
Cuando estés luchando en un combate y la barra de energía esté al límite sigue los pasos que te vamos a ofrecer a continuación para que el contrario no acabe contigo. Justo antes de morir, pausa el juego, selecciona «Equip» y continua la partida, de este modo comenzarás de nuevo la batalla, pero con la energía al máximo.



PARIS-DAKAR RALLY
Todos los coches
Introduce como nombre del piloto ILUMBERJACK para poder acceder a todos los vehículos del juego de rallies basado en tan prestigiosa competición internacional. El desierto será tuyo.

PIRATES: LEGEND O.T.B.C.
Inmunidad
Para que Wind Dancer sea inmune a los ataques enemigos, bastará con mantener apretados R1 y R2 y después pulsar X, Círculo, L3, Triángulo, R3, Select, R3, L1, L2 y Cuadrado. Todos estos códigos han de ser introducidos durante el juego.
Cofres
También hay una combinación que te permitirá revelar la situación de los cofres enterrados. Mantén pulsados R1 y R2 y entonces ejecuta esta secuencia, Círculo, X, Cuadrado, Triángulo, L1, Select, L3, L2, L3, R3. Si quieres todos los cofres, con R1 y R2 apretados, pulsa R3, X, Triángulo, L3, Círculo, L1, Select, L3, Cuadrado y L2. Por último, para hallar todas las llaves de dichos cofres, mientras aprietas R1 y R2 pulsa los siguientes botones: Círculo, Select, Cuadrado, R3, L1, L3, L2, Triángulo, L3 y finalmente lo habrás conseguido.
Items Infinitos y Oro
Mantén apretados R1 y R2, entonces pulsa Triángulo, L1, Select, L2, R3, L3, Cuadrado, X, R3, Círculo. A partir de ese momento, cualquier item que halles será infinito. Para conseguir oro extra, con R1 y R2 apretados pulsa Triángulo, R3, L3, X, Cuadrado, R3, Select, L1 y Círculo y navega a otro mapa por el Galeón.
Espadas de Katerina
Para avanzar hasta la siguiente espada de la protagonista y conseguir una mayor potencia en nuestros ataques, con R1 y R2 apretados pulsa R3, Select, L2, L3, Cuadrado, X, L1, Círculo, L3 y Triángulo.

PORTAL RUNNER
Vida completa
Para que la salud de Vikki llegue al máximo, pulsa Start para pausar el juego y, mientras mantienes presionado L2, pulsa Círculo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, R2, R1, Arriba, Círculo, Cuadrado.
Todas las secuencias
Si lo que quieres es disfrutar de todos los vídeos mantén presionado L1 y pulsa Izquierda, Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba, Abajo, R1, Círculo, R2 y Cuadrado en el menú principal.

PRISONER OF WAR
Todos los niveles abiertos
Introduce ger1eng5, respetando las minúsculas, para poder acceder a todos los niveles desde el principio.
Bloquear todas las fases
Si quieres desactivar el truco anterior debes introducir como clave defaultm, respetando las minúsculas.
Todos los eventos diarios
Introduce como clave alltimes, respetando las minúsculas y accederás a todos estos sucesos.
Todos los eventos importantes
Utiliza coretimes como clave, respetando las minúsculas, para poder ser testigo de los sucesos más importantes.
Vista en primera persona
Utiliza como clave Boston, respetando mayúsculas y minúsculas, para jugar en 1ª persona.
Vista aérea
Introduce Foxy como clave, respetando mayúsculas y minúsculas, para jugar a vista de pájaro.
Dinero infinito
Introduce como clave Dino, respetando mayúsculas y minúsculas.
Cambiar tamaño de los guardias
Introduce como clave Muffin, respetando las mayúsculas y minúsculas.

PRO RACE DRIVER
Todos los coches
Para conseguir todos los vehículos desde el principio, entra en la pantalla de Bonus e introduce la siguiente clave: XKIMCF. Un mensaje te lo confirmará.
Todos los circuitos
Igual que antes, sólo que esta vez tendrás que introducir TMYTKO.
Circuitos Pro Race Driver
Entra en la pantalla de Bonus e introduce LQJFFA como código.
Control realista
Para hacer las cosas más complicadas introduce SIM en la pantalla de Bonus.
Control alternativo
Si quieres probar esta modalidad usa como clave VIBAKH.
Mayores daños
Introduce como clave DAMAGE en la pantalla de Bonus.
Sin daños
Esta vez usa IHHBIV en la pantalla de Bonus para conseguirlo.
Ver los créditos
Introduce la palabra CREDITS en la pantalla de Bonus.



QUAKE III
Ganar sin esfuerzo
Mientras estés jugando en cualquier nivel mantén presionado R1, R2, L1 y SELECT y pulsa en el siguiente orden: X, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, CUADRADO y TRIÁNGULO. De este modo siempre vencerás en la misión del nivel en que estés jugando.



R. E. SURVIVOR 2
Informe Secreto
Si eres capaz de recolectar todos y cada uno de los archivos que se han distribuido a lo largo del juego, al final serás recompensado con un «Informe Secreto» sobre la misteriosa entidad de Umbrella.

RAYMAN REVOLUTION
Modo Debug
Dirígete a la pantalla de opciones de cualquier mapa y accede al menú de opciones. Selecciona Sonido: ilumina la opción Silencio; mantén pulsado L1+R1 y presiona los botones: L2, R2, L2, R2, L2 y R2. Un nuevo menú aparecerá con opciones como Vida Completa, Disparo con rebote, Mega disparo, Carrera de toneles, etc.

READY 2 RUMBLE: ROUND 2
Boxeadores flacos
Pulsa DERECHA (x2), ARRIBA, ABAJO, DERECHA, R1 y R2 en la pantalla de selección de personajes. Un ruido confirmará que lo has hecho correctamente.
Boxeadores obesos
Pulsa DERECHA (x2), ARRIBA, ABAJO, DERECHA, R1 (x2) y R2 en la pantalla de selección de personajes. Escucharás un ruido que confirmará que lo has hecho correctamente.
Boxeadores zombis
Pulsa IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, R1 (x2), R2 en la pantalla de selección de personajes.
Activar los uniformes y los boxeadores
Pulsa IZQUIERDA (x2), DERECHA, R2, IZQUIERDA, DERECHA (x2), R1 (x2) y R2 en la pantalla de selección de personajes. Pulsa CUADRADO para seleccionar el uniforme que más te guste.
Freak E. Deke y Michael Jackson
Pulsa R1 (x13), R2, R1 (x10) Y R2 en la pantalla de selección de personajes del modo Arcade.
Guantes enormes
Pulsa IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, R1 y R2 en la pantalla de selección de personajes. De este modo los boxeadores lucharán con unos guantes más grandes de lo normal.
Uniforme secreto de Año Nuevo
Cambia la fecha del sistema por el 1 de enero y Joey T. aparecerá en pañales.
Uniforme secreto del Oeste
Cambia la fecha del sistema por el 23 de abril 2001 y Mama Tua aparecerá disfrazada de conejito.
Uniforme secreto del día de los Enamorados
Modifica la fecha actual del sistema por el 14 de febrero y vestirás a Lulu Valentine de enamorada.
Uniforme secreto del día de Halloween
Modifica la fecha del sistema por el 31 de octubre y J.R. Flurry se transformará en zombie.
Uniforme secreto del día de la Independencia
Modifica la fecha actual del sistema por el 4 de julio y G. C. Thunder llevará un traje muy peculiar.
Uniforme secreto de Navidad
Modifica la fecha actual del sistema por el 25 de diciembre y Selene Strike se vestirá muy

MINORITY REPORT

Todos estos códigos habrán de ser introducidos en la opción de trucos: Inmunidad: LRGARMS; **Selección de nivel**: PASSKEY; **Saltar nivel**: QUITER; **Todos los combos disponibles**: NINJA; **Todas las armas disponibles**: STRAPPED; **Munición al máximo**: MRJUAREZ; **Daño inflingido a los enemigos al máximo**: SPINACH; **Energía extra**: BUTTERUP; **Jugar con payaso**: SCARYCLOWN; **Jugar con un preso**: JAILBREAK; **Jugar con un soldado de las fuerzas especiales**: GNRLINFANTRY; **Jugar con lagarto**: HISSSS; **Jugar con Moseley**: BIGLIPS; **Jugar con Nara**: WEIGHTGAIN; **Jugar con Nikki**: HAIRLOSS; **Jugar con un Robot**: MRROBOTO; **Jugar con superhéroe**: SUPERJOHN; **Jugar con Zombi**: IAMSODEAD; **Apuntar manualmente**: FPSSTYLE; **Escudo**: STEELUP; **Bate de béisbol**: SLUGGER; **Muñeca de trapo**: CLUMSY; **Botón de cámara lenta** (Bullet-Time): SLIZOMIZO; **Los personajes rebotan**: BOUNZMEN; **Lugares atestados**: CLUTZ; **Final dramático**: STYLIN; **Secuencia final**: WIMP; **Bocetos**: SKETCHPAD; **Todas las secuencias de vídeo disponibles**: DIRECTOR; **No seleccionar**: DONOTSEL.

elegante para combatir.

RED CARD SOCCER

Acceso a Todo

Para desbloquear todos los estadios, los equipos y modalidades del juego introduce como nombre: BIGTANK.

De Otra Forma

Por si acaso hay alguien que prefiera trabajar duro para desvelar cada uno de los estadios y escuadras, aquí está la forma de conseguirlos. Primero, has de asegurarte de estar jugando en el modo Conquest. Después, para obtener el estadio de Victoria Falls y el equipo Apes, tendrás que vencer a este último. Si eres capaz de derrotar a los Dolphins, además de convertirlo en un once seleccionable podrás jugar en el estadio Nautilus. Para poder disputar un encuentro en el estadio USAFB001, primero tendrás que derrotar al equipo de los Martians, al que también podrás elegir a partir de dicho momento. Si todavía te queda paciencia y consigues batir a los Matadors, obtendrás como recompensa dicho equipo y el estadio Coliseum. Todavía quedan dos más, SWAT para conseguir el estadio Nova City y los Samurai que te concederán el Youhi Gardens. Si terminas este modo llegarás a Finals.

RED FACTION 2

Master Code

Introduce como código Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, X, Triángulo y X en la pantalla de trucos.

Selección de nivel

Introduce Círculo, Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X, X en la pantalla de trucos para desbloquear todos los niveles.

Salud al máximo

Introduce X, X, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Círculo en la pantalla de trucos.

Munición infinita

Introduce Cuadrado, Triángulo, X, Círculo, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo en la pantalla de trucos.

Granadas infinitas

Introduce Círculo, X, Círculo, Cuadrado, X, Círculo, X, Círculo en la pantalla de trucos.

Granadas especiales

Introduce en todos los espacios Círculo (8 veces en total) en la pantalla de trucos para obtener esta interesante mejora en las granadas.

RIDGE RACER V

Secuencias

Pulsa L1 y R1 mientras observas las secuencias de la intro del juego y podrás modificar algunos efectos de los gráficos. Si pulsas R1, los gráficos aparecerán en blanco y negro y si pulsas por tercera vez R1, los gráficos desaparecerán. Vuelve a pulsar L1 y todo volverá a la normalidad.

Comienzo rápido

Cuando selecciones el modo Time Attack mantén pulsado R2, L2 y tu coche se acelerará tanto que saldrá haciendo ruedas.

Modo Duelo

Si quedas en la primera posición en el tiempo de vuelta y total en el Time attack Standard accederás al modo Duelo.

Coches Bonus

Completa todos los circuitos de Grand Prix y activarás nuevos modelos de coches.Si bates todos los records de Time Attack conseguirás más.

Super Drift Caddy

Consigue llegar el primero a la meta en la competición Danver Spectra del modo Duelo y activarás el modelo de coche Super Drift Caddy en el modo Duelo, Time Attack y Carrera Libre.

Devil Drift

Consigue cruzar la meta el primero en la competición Rivelta Crinale del modo Duelo y activarás el modelo de coche Devil Drift en el modo Carrera Libre, Time Attack y Duelo.

VW Beetle

Consigue el primer puesto en la competición Solort Rumeur del modo Duelo y activarás el nuevo modelo de VW Beetle en el modo Duelo, Carrera Libre y Time Attack.

McLaren F1

Consigue ser el primero en cruzar la meta de la competición Kamata Angelus del modo Duelo y activarás el coche MacLaren F1 Clone en el modo Duelo, Carrera Libre y Time Attack.

Modo 99 Vueltas

Consigue quedar el primero en todas las carreras del modo Extra de Time Attack GP y se activará el modo 99 Vueltas. Será todo un reto a tu habilidad.

Modo Pac-Man

Cuando superes la cifra de 3.000 kilómetros, activarás la Competición Pac-Man. En este torneo conducirás el coche de Pac-Man y tendrás como oponentes a los fantasmas sobre unas scooter.

Modo Maximun

Completa el juego en el modo Grand Prix con máxima dificultad y accederás a la competición más competitiva del Grand Prix.

Iconos diferentes

El icono de salvar partida en el menú de la Memory card cambiará cuando hayamos finalizado todos los modos y todos los secretos que contiene este título de conducción de Namco.

RUMBLE RACING

En la pantalla principal selecciona Game Option, después Load/Save y finalmente escoge la opción Passwords para usar los códigos que os ofrecemos a continuación:

Activar Coches Ocultos:

Bucksho
Utiliza como password UBTCKSTOH.
Cobalt
Utiliza como password TLACOBTLA.
Gamecus
Utiliza como password BSUIGASUM.
High Roller
Utiliza como password HGIROLREL.
Interceptor
Utiliza como password CDAAPTNIA.
Redneck Rocket
Utiliza como password KCEROCTEK.
Revolution
Utiliza como password PTOATRTOI.
Road Trip
Utiliza como password ABOGOBOGA.
Sporticus
Utiliza como password OPSRTISUC.
Stinger
Utiliza como password AMHBRAAMH.
Thor
Utiliza como password THTORHROT.
Van Itty
Utiliza como password VTYANIYTT.
Vortex
Utiliza como password 1AREXT1AR.
XXS Tomcat
Utiliza como password NALDSHHSD.

Activar en el modo Championship:

Copa, Circuito y Coche
Pro Cup 2 (circuito Falls Down y coche Cataclysm): Utiliza como password P1PROC1PU.
Pro Cup 3 (circuito The Gauntlet y coche EsCargot): Utiliza como password Q2PROC2YT.
Copa Elite (circuito Surf y Turf y coches Elite Class y Road Kill): Utiliza como password AEPPROPUC.
Copa 2 Elite (circuito Coal Cuts y coche Jolly Roger): Utiliza como password ILETEC1MB.
Copa 3 Elite (circuito Wild Kingdom y coche Malice): Utiliza como passwordILCTEC2VB.
Copa 4 Elite (circuito Over Easy y coche Direwolf): Utiliza como password ILQTEC3PU.
Copa Elite EA (circuito Outer Limits y coche Blue Devil): Utiliza como password LEAITEPUC.
Copa 1 (circuito Maelstrom, coche Sun Burn y vehículos PRO): Utiliza como password OORKIEPUC.
Copa 2 Rookie (circuito So Refined y coche Dragon): Utiliza como password KOZIEC1PU.
Copa EA Rookie: circuito Passing Through y coche Mandrake
Utiliza como password KZOIEC2PI.
Vídeo Grand Champion, Copa EA STUNT
Utiliza como password YEAMPLOWW.
Circuito Circus Minimus
Utiliza como password ZEAGTLUKE.



S

SILENT HILL 2

Menú secreto

En la pantalla del menú de Opciones pulsa R1 o L1 para acceder a una lista de parámetros configurables. Algunos de ellos son bastante inútiles (curiosidades más que nada). En cambio, otros merecen la pena como por ejemplo la opción que te permite cambiar el color de la sangre de los enemigos que te encuentras en el juego. Podrás ponerla roja, verde e incluso violeta. Además, podrás configurar otros apartados del juego.

SILENT SCOPE 2

Convertir salud en tiempo

Entra en el modo Arcade y pausa el juego. Después, pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X y Círculo. Media vida de tu marcador se transformará en cinco segundos extra. Puedes utilizar este truco todas las veces que quieras mientras tengas vidas suficientes.

Convertir tiempo en salud

En el modo Arcade pulsa Start para poner el juego en Pausa. Ahora presiona Círculo, X, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Abajo, Abajo, Arriba y Arriba. Cinco segundos de tu tiempo se transformarán en media vida.

SLED STORM

Código Maestro

En la pantalla de Press Start mantén pulsados L1 y R1 y presiona Círculo, Cuadrado, Arriba, Círculo, Triángulo, Abajo.

Todos los personajes del juego

En el mismo lugar que antes, mantén L1 y R1 y pulsa Círculo, Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo, Abajo.

Todas las motos

Mantén pulsados L1 y R1 y presiona a continuación Círculo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo, Izquierda.

Hover Sled

Mantén pulsados L1 y R1 en la pantalla de Press Start y presiona Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Derecha.

Todos los circuitos

Mantén pulsados L1 y R1 en la pantalla Press Start y presiona Círculo, Izquierda, Círculo, Derecha, Círculo, Arriba.

SMUGGLER'S RUN 2

Invisibilidad

Para que tu vehículo sea invisible pausa el juego y pulsa R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2. A partir de ahora le resultará más difícil a la policía impedir tu labor de contrabandista.

Sin gravedad

Si quieres probar la sensación de conducir en una atmósfera con gravedad cero, con el juego en pausa introduce la siguiente combinación de botones: R1, R2, R1, R2, Arriba, Arriba, Arriba.

SOLDIER OF FORTUNE GOLD

Inmunidad

Para no sufrir daños ante los disparos enemigos, pulsa Select durante el juego para acceder a los objetivos que tienes que cumplir en la misión y en esta pantalla pulsa y mantén presionados R1, L1, R2, L2 y Cuadrado. Sin soltarlos pulsa Izquierda. Un mensaje confirmará que la secuencia se introdujo correctamente.

Munición a tope

Sigue los mismos pasos que en el truco anterior e introduce la siguiente secuencia: mientras mantienes presionados R1 y Cuadrado, pulsa Izquierda.

Invisible

De nuevo, durante el juego pulsa Select y mientras mantienes apretados L1 y L2, pulsa Izquierda.

Todas las armas

Repite la misma operación, pero esta vez mantén presionados L2, R2, Cuadrado y pulsa Izquierda.

SPIDER-MAN

Código Secreto

Dentro del menú Specials introduce el código: ARACHNID.

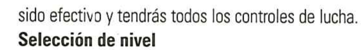
Tela de araña inifinita

Si introduces ORGANICWEBBING en el menú Specials conseguirás esta ventaja. El sonido de una risa confirmará que el truco ha funcionado.

Los controles de lucha

En el menú Specials introduce el código KOALA. De nuevo una sonrisa te confirmará que el truco ha





TRUCOS de la A a la Z

sido efectivo y tendrás todos los controles de lucha.

Selección de nivel
Entra en el menú Specials y utiliza la palabra IMIARMAS.

Pasar de nivel
Dentro del menú Specials utiliza el código ROMITAS.

Entrenamiento
Entra en el menú Specials e introduce como código HEADEXPLODY.

Jugar como Mary Jane
Entra en el menú Special y utiliza como código GIRLNEXTDOOR.

Jugar como Shocker
En el menú Specials pon como código HERMANSHULTZ.

Jugar como científico
Tan sólo tienes que poner la palabra SERUM en el menú Specials.

Jugar como policía
Entra en el menú Specials e introduce como código REALHERO.

Jugar como Duende Verde
Elige la dificultad más alta del juego y utiliza la contraseña ARACHNID para seleccionar la última secuencia. Después de verla debes entrar en Secret Store para activar la opción que te permitirá encarnar al «malo de la película» en cualquiera de los niveles.

Jugar como Thug 1
Sólo tienes que introducir KUNCKLES como código en el menú Specials y podrás jugar como Thug 1.

Jugar como Thug 2
Utiliza como código STICKYRICE.

Capitán Stacey
Entra en el menú Specials e introduce como código CAPTAINSTACEY y podrás controlar al piloto del helicóptero.

Jugar como Thug 3
Para encarnar a esta criatura utiliza el código THUGSRUS.

Ataques estilo Matrix
Dentro del menú Specials usa como contraseña DOGTHIS para hacer más espectaculares los combates.

Traje del Duende Verde
Introduce el código FREAKOUT en el menú Specials.

Cabeza gigante
Si quieres ver a Spider-Man con la cabeza y los pies con un tamaño desproporcionado, entra en el menú Specials y utiliza GOESTOYOURHEAD.

Vista en primera persona
Dentro del menú Specials introduce el código UNDERTHEMASK.

SPLASHDOWN

Código Maestro
Antes de nada, accede a la pantalla de trucos. Después, para que aparezca la pantalla donde debes introducir los códigos, entra en el menú de opciones, mantén R2 pulsado y presiona rápidamente Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo. Ahora introduce estas palabras para acceder a las ventajas correspondientes.

Circuitos
Introduce «Passport» como código (respetando las mayúsculas y minúsculas) para poder correr en todos los recorridos del juego.

Todos los personajes
Si quieres tener a tu disposición todos los corredores del juego, incluido al ser verde de la captura, usa como clave «AllChar» (respetando las mayúsculas y minúsculas).

Todos los trajes
Para que puedas elegir el neopreno que más te guste introduce como código «LaPinata» (con mayúsculas y minúsculas).

SSX SNOWBOARD SUPER CROSS

Código maestro
Pulsa CUADRADO en la pantalla de selección de personaje y accederás al menú de Opciones. Mantén pulsado L1, L2, R1, R2 y presiona ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO y CUADRADO. Un sonido confirmará que lo has hecho correctamente y todas las pistas, personajes, tablas y uniformes serán activados. Si repites este código desactivarás el truco.

Modo Running Man
Pulsa CUADRADO en la pantalla de selección de personajes para acceder al menú de Opciones. Mantén pulsado L1, L2, R1, R2 y presiona CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO y X. Un sonido confirmará que has usado bien el código y tu personaje empezará a correr por la pista con la tabla sobre la espalda. Si vuelves a usar este código desactivarás el truco.

Sin Gravedad
En el menú de Opciones mantén presionados los botones L1, L2, R1, R2 y pulsa CUADRADO, TRIÁNGULO, IZQUIERDA, DERECHA y ARRIBA. Ahora los descensos los realizarás sin los efectos de la gravedad.

Recomendaciones
Para leer todas las recomendaciones durante la carga del circuito, ve al menú Opciones, mantén presionados los botones L y R y pulsa CÍRCULO, X, CÍRCULO, X, CÍRCULO, X, CÍRCULO y X. Un sonido confirmará que lo has hecho correctamente.

Atributos completos
Si quieres tener todos los atributos al máximo, ve al menú de Opciones, mantén pulsados los botones L y R y presiona X (x7) y CUADRADO.

Consigue a Jurgen
Consigue la medalla de oro en cualquier modo o si lo prefieres juega como Mac y gana la medalla de oro.

Consigue a JP
Consigue dos medallas de oro en cualquier modo o bien juega con Moby y gana una medalla de oro.

Consigue a Zoe
Consigue tres medallas de oro en cualquier modo o bien gana una medalla de oro compitiendo como Elise.

Consigue a Hiro
Consigue cuatro medallas de oro en cualquier modo o gana la medalla de oro compitiendo como Kaori.

STAR WARS: BOUNTY HUNTER

Capítulo 1
Introduce SEEHOWTHEYRUN

Capítulo 2
Introduce CITYPLANET

Capítulo 3
Introduce LOCKDOWN

Capítulo 4
Introduce DUGSOPLENTY

Capítulo 5
Introduce BANTHAPOODOO

Capítulo 6
Introduce MANDALORIANWAY

Misión 1
Introduce BEAST PIT

Misión 2
Introduce GIMMEMYJETPACK

Misión 3
Introduce CONVEYORAMA

Misión 4
Introduce BIGCITYNIGHTS

Misión 5
Introduce IEATNERFMEAT

Misión 6
Introduce VOTE4TRELL

Misión 7
Introduce LOCKUP

Misión 8
Introduce WHAT A RIOT

Mision 9
Introduce SHAFTED

Misión 10
Introduce BIGMOSQUITOS

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

Código maestro
Entra en el menú de opciones del juego y selecciona la opción de Códigos. Introduce PNYRCADE y no te preocupes, porque el juego no lo reconocerá. Sin embargo, este paso es completamente necesario para que puedas introducir los códigos siguientes.

Invencibilidad
Tras haber activado el código maestro, introduce QUENTIN para gozar de invulnerabilidad durante el transcurso del juego.

Nueva nave
Usa HEADHUNT como código para manejar la nave de los cazarrecompensas.

Sin indicadores
Si quieres que no aparezcan indicadores en pantalla introduce NOHUD en el menú de códigos.

Ángulos extraños
Usa DIRECTOR como código para que aparezcan nuevos puntos de vista.

STAR WARS: RACER REVENGE

Menú de trucos
Poner en práctica los trucos de este título requerirá algo de trabajo por tu parte. Tienes que conseguir que aparezca la opción para poner un nombre después de haber superado algún record (vuelta más rápida, carrera más rápida o máximo número de victorias). Cuando lo logres, introduce como nombre NO TIME, respetando el espacio entre las palabras. Escucharás un sonido y se te volverá a pedir tu apodo. Esta vez introduce el que quieras.

Todos los circuitos
Después de haber activado la opción de trucos con el paso anterior, ve al menú principal del juego y deja pulsados L1, L2, R1 y R2. A continuación, presiona rápidamente la siguiente combinación de botones: Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Círculo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado. Un mensaje en la pantalla te informará de que el truco ha funcionado y se habrán abierto como por arte de magia todos los circuitos del juego.

Modo difícil
Si el juego se te ha quedado corto y te apetece enfrentarte a un reto más duro, introduce esta combinación en el menú principal: dejando presionados L1, L2, R1 y R2, pulsa Triángulo. Un mensaje en la patalla te confirmará de que el truco ha sido introducido correctamente.

Todas las galerías
Para ver todos los bocetos del juego, en el menú principal, deja pulsados L1, L2, R1, R2 y presiona Derecha, Cuadrado, Izquierda, Círculo, Abajo, X, Arriba, Triángulo.

SUPER BUST A MOVE

Nuevos mundos
Pulsa TRIÁNGULO, IZQUIERDA, DERECHA y TRIÁNGULO en la pantalla de «Pulsar Botón de Start». Aparecerá un mensaje en la esquina superior derecha de la pantalla que confirmará la aceptación del código. Ahora selecciona el modo Puzzle donde encontrarás nuevos niveles dentro de los modos Clásico, Normal y Training.

Personajes secretos
En la pantalla de «Pulsar Botón de Start» introduce TRIÁNGULO, DERECHA, IZQUIERDA y TRIÁNGULO. Un mensaje aparecerá en la esquina izquierda de la pantalla confirmando que has introducido el código correctamente. De esta manera, cuando vayas a escoger a un personaje, encontrarás otros dos nuevos seleccionables.



T

THEME PARK WORLD

Accede libremente a todos los parques
Para poder acceder a todos los parques temáticos sin apenas esfuerzo, sitúate en un parque y pulsa ocho veces: IZQUIERDA, ABAJO, X y CÍRCULO.

Ticket dorados
Pulsa cuatro veces: ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, CÍRCULO, DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, ARRIBA y CÍRCULO. De este manera sin hacer prácticamente nada tendrás en tu inventario el preciado ticket dorado.

TONY HAWK 3

Master Code
Entra en el menú de opciones y selecciona los trucos. Introduce backdoor para desbloquear todas las opciones. Un sonido lo confirmará.

Todos los patinadores
En el menú de trucos introduce «YOHOMIES». Ve a la pantalla de selección de personaje y verás cómo la cifra de los mismos ha aumentado, con incorporaciones tan extravagantes como Lobezno de los X-Men, Darth Maul de la Amenaza Fantasma e incluso la extraña mascota de Neversoft.

TUROK EVOLUTION

Invencibilidad
Para que el cazador de dinosaurios no tenga problemas con los enemigos del juego, entra en la pantalla de trucos desde el menú principal e introduce como clave EMERPUS.

Todas las armas
Introduce como clave en el menú de trucos TEXAS (lugar de residencia del grupo de programación) para poder acceder a todas las armas.

Munición infinita
En el menú de trucos usa como clave MADMAN para no tener problemas con las balas.

Selección de nivel
Igual que en los trucos anteriores, sólo que esta

ROBOTECH: BATTLECRY

Para poder activar los códigos, accede a la opción *New Game* o *Load Game*, deja pulsado L1+L2+R1+R2 y pulsa izquierda, arriba, abajo, X, derecha, triángulo, Start. A continuación, introduce uno de estos códigos en la opción recién aparecida: **Inmunidad**: SUPERMECH; **Todos los modelos y premios conseguidos**: WHERES-MAX; **Selección de nivel**: WEWILLWIN; **Disponibles todos los niveles multijugador**: MULTIMAYHEM; **La munición del gunpod se rellena más rápido**: SPACEFOLD; **Los misiles se rellenan más rápido**: MARSBASE; **El gunpod y los misiles se rellenan más rápido**: MIRIYA; **Los enemigos mueren de un sólo tiro**: BACKSTABBER; **Los enemigos mueren de un sólo tiro** (en modo francotirador): SNIPER; **Cambiar pintura-decoración de tu Valkyrie**: MISSMACROSS; **Modo boca-abajo**: FLIPSIDE; **desactivar codigos activados**: CLEAR.



STAR WARS: LAS GUERRAS CLON

Seleccionar nivel multijugador: usa el código JORG SACUL; **Seleccionar nivel** (campaña): introduce el código DOORDONOT; **Inmunidad**: usa el código DARK-SIDE; **Arma secundaria y especial ilimitadas**: introduce el código SUPERLA-SER; **Tres objetivos bonus completados en la misión actual**: introduce el código GIMME; **Battle Droid disponible en nivel Geonosis**: introduce el código TRADEFED; **Wookie disponible en nivel Geonosis**: introduce el código NER-FEHRDER; **Fotos del grupo de programación**: usa el código JEDICOUNCIL; **Todas las secuencias de video disponibles**: introduce el código 12 PARSECS

vez deberás usar como clave la palabra SELLOUT.

Invisibilidad
Para pasar desapercibido delante de los enemigos utiliza la palabra clave SLLEWGH.

Modo Cabezones
Para lograr este divertido efecto utiliza como clave HEID.

Modo Zoo
Para disfrutar de esta modalidad introduce ZOO como clave.

TY EL TIGRE DE TASMANIA

Mostrar objetos
Presiona L1, R1, L1, R1, Triángulo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, R2, R2.

Aquarang
Presiona L1, R1, L1, R1, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado.

Technorangs
Presiona L1, R1, L1, R1, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Triángulo y Cuadrado durante el juego.




U

UNREAL TOURNAMENT

Salto de nivel
Pulsa START y presiona ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA (x2), IZQUIERDA y CÍRCULO.

Selección de nivel
Mientras estés jugando guarda la partida y regresa al menú principal. Desde aquí selecciona «Reanudar partida» y escoge la opción «Partida Antigua». Después ilumina la partida que anteriormente has salvado y pulsa ARRIBA, ABAJO (x2), ARRIBA, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA y ABAJO.

Ser invencible
Pulsa START y presiona CUADRADO, CÍRCULO, IZQUIERDA, DERECHA, CÍRCULO y CUADRADO. Vuelve a pulsar START, para quitar la pausa, y ahora presiona CUADRADO (x2), CÍRCULO (x2), IZQUIERDA, DERECHA, CÍRCULO (x2) y CUADRADO (x2).

Munición integra
Pulsa START y presiona IZQUIERDA, DERECHA, CÍRCULO (x3), DERECHA e IZQUIERDA. Cuando quites la pausa observarás que el marcador de munición estará a 999.

Gordito
Para activar esta nueva Modificación debes pulsar en el menú principal CÍRCULO (x3), ARRIBA, ABAJO (x2), ARRIBA y CÍRCULO (x3). Después dirígete al modo Multiplayer y observarás que hay una nueva Modificación llamada Gordito. Este cambio se apreciará poco a poco en el personaje, pues cuantas más bajas cause, más engordará.

Cabezudos
En el menú principal pulsa IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA y CÍRCULO (x3). Después ve al modo Multiplayer, escoge Modificaciones y encontrarás la opción Cabezas Grandes.

Invisible
Pulsa en el menú principal CUADRADO (x2), CÍRCULO, CUADRADO (x2) y CÍRCULO (x2). A continuación, en Modificaciones del modo Multiplayer hallarás la opción Sigilo. Selecciona esta opción y los enemigos no apreciarán la presencia de tu personaje.

VIRTUA FIGHTER 4

Poses clásicas
Si quieres que tu personaje creado en el modo Kumite adopte posiciones de victoria diferentes, haz que llegue hasta el Segundo Nivel Kyu. Tras el combate pulsa los tres botones del juego para que las realice a voluntad.

Nuevos fondos
Para cambiar el fondo de pantalla que te acompaña cuando navegas por los menús del juego, pulsa L1 para avanzar por las distintas composiciones o R1 para volver. Este truco tienes que realizarlo estando en el menú principal.

Personajes de VF1
Primero tienes que lograr que el personaje que has creado llegue hasta el Primer Dan como mínimo. Después, cuando le selecciones para luchar, deja pulsado Puño y Patada hasta que el combate de comienzo para ver el resultado.

Luchar como Dural
Para poder jugar con el extraño y metálico ser que utiliza las técnicas de todos los personajes, primero tienes que lograr que aparezca como contrincante en el modo Kumite y luego, por supuesto, vencerle.




W

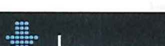
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Códigos
Algunos de ellos son simples curiosidades, pero otros mejorarán tu posición en la carrera. Para activarlos entra en la opción de códigos e introduce los siguientes passwords: EVOPOWER, para aumentar la potencia del coche hasta convertirlo en una bala; HELIUMAID, para cambiar las voces por otras de lo más estridentes; THATSSTUPID, si quieres que los coches aparezcan sin carrocería, como si de un cart se tratase; FLOATYLIGHT, si quieres que los vehículos vuelen en las repeticiones; DOWNBELOW, para un nuevo tipo de cámara; ONTHECEILING, para una cámara al revés, donde el coche aparece en la parte superior de la pantalla; WIBBLYWOBBLY, para efectos gráficos acuáticos.

WORMS BLAST

Personajes ocultos
Mantén presionado L1 y pulsa Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Arriba, Arriba y Arriba en la pantalla de inicio. La animación te confirmará que el truco funciona y Rocky, Superfrog y Fletcher serán seleccionables.

Todos los torneos
Mantén pulsado L2 y presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Arriba en la misma pantalla que el truco anterior.



X

X SQUAD

Rango Soldado
Dirígete a la pantalla principal y presiona CUADRADO, CÍRCULO y TRIÁNGULO. De este modo, cuando comiences una nueva partida tendrás en tu inventario una Michael 9 mms, 99 cargadores y según vayas obteniendo puntos bonus se irán mostrando en una esquina de la pantalla.

Rango Sargento
Pulsa en la pantalla principal TRIÁNGULO, CÍRCULO y CUADRADO. Cuando comiences un nuevo juego no apreciarás el peso de las armas y en tu inventario contarás con una Taylor M82,una Michael 9 mms y 99 cargadores. Según vayas derrotando a tus oponentes los puntos bonus obtenidos aparecerán en una esquina de la pantalla.

Rango Teniente
Pulsa R1, L2, L1 y R2 en la pantalla principal. Al comenzar una nueva partida tendrás el escudo de nivel 2, el peso de las armas no lo notarás y podrás utilizar una Taylor M82, una Michael 9 mms y 99 cargadores. Según vayas derrotando a tus enemigos los puntos bonus aparecerán en la pantalla y obtendrás 10.000 puntos más si consigues completar el nivel.

Rango Capitán
En la pantalla principal pulsa CÍRCULO, R1, CÍRCULO, L1, TRIÁNGULO y R2. Al iniciar una nueva partida no sentirás el peso del armamento podrás utilizar el radar y disparar con una Taylor M82 o una Michael 9 mms con 99 cargadores. Los puntos bonus obtenidos por derrotar a tus oponentes irán apareciendo en la pantalla.

Rango Mayor
Pulsa L2, CUADRADO, R2, TRIÁNGULO, L1, CÍRCULO y R1 en la pantalla principal. De este modo, cuando empieces una nueva partida tendrás el escudo y el sensor de enemigos del nivel 3. No apreciarás el peso del armamento y podrás utilizar el radar, una Taylor M82 o una Michael 9 mms. con 99 cargadores. Los puntos bonus que obtengas se irán mostrando en la pantalla.

Rango Coronel
Pulsa TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO y CÍRCULO. Al empezar un nuevo juego tendrás disponible todo el armamento del primer nivel con 99 cargadores. No sentirás el peso de las armas y tendrás a tu disposición el radar, el sensor y el escudo del nivel 3. Los puntos bonus que obtengas por derrotar a tus oponentes irán apareciendo en la pantalla

Rango General
En la pantalla principal presiona L1 (x2), L2 (x2), R1 (x2) y R2 (x2). De este modo cuando comiences un nuevo juego no sentirás el peso de las armas y tendrás a tu disposición todo el armamento del nivel intermedio con 99 cargadores. Contarás con el radar, el escudo y el sensor del nivel 3. Los puntos bonus que vayas adquiriendo se irán mostrando en la pantalla.

Maestro de X Squad
En la pantalla principal presiona CÍRCULO (x4), TRIÁNGULO y CUADRADO (x4). Al comenzar una nueva partida contarás con todo el armamento del nivel Maestro y con un escudo y un sensor del nivel 3. El peso de las armas se habrá desactivado, contarás con 99 cargadores y un radar para detectar a tus enemigos.



Z

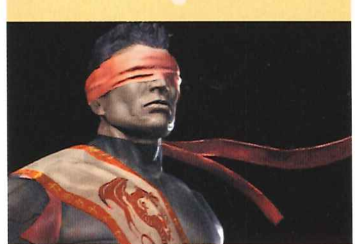
ZOE: ZONE OF THE ENDERS

Vida y Munición
Para que la barra de energía y de vida estén completas, pulsa START y presiona L1 (x2), L2 (x2), L1, R1, L1, R1, R2 y R1.
Nota: cada vez que actives este truco serás penalizado.

Modo Versus
En la pantalla «Press Start» pulsa CÍRCULO, X, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO (x2) y ARRIBA (x2). Un sonido confirmará que has activado correctamente el truco.



MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE: Todos los Fatalities



Bo Rai Cho: atrás, atrás, atrás, abajo, círculo; **Johnny Cage:** atrás, adelante, adelante, abajo, triángulo; **Kano:** adelante, arriba, arriba, abajo, cuadrado; **Kenshi:** adelante, atrás, adelante, abajo, X; **Kung Lao:** abajo, arriba, atrás, X; **Li Mei:** adelante, adelante, abajo, adelante, círculo; **Mavado:** atrás, atrás, arriba, arriba, cuadrado; **Quan Chi:** atrás, atrás, adelante, atrás, X; **Scorpion:** atrás, atrás, abajo, atrás+círculo; **Shang Tsung:** arriba, abajo, arriba, abajo, triángulo; **Sonya:** atrás, adelante, adelante, abajo, círculo; **Sub Zero:** atrás, adelante, adelante, abajo, X; **Cyrax:** adelante, adelante, arriba, triángulo; **Drahmin:** atrás, adelante, adelante, abajo, X; **Frost:** adelante, atrás, arriba, abajo, cuadrado; **Hsu Hao:** adelante, atrás, abajo, abajo, triángulo; **Jax:** abajo, adelante, adelante, abajo, triángulo; **Kitana:** abajo, arriba, adelante, adelante, triángulo; **Nitara:** arriba, arriba, adelante, cuadrado; **Raiden:** atrás, adelante, adelante, adelante, X; **Reptile:** arriba, arriba, arriba, adelante, X

S.O.S.

CONSULTORIO OFICIAL PS2

El nuevo año 2003 se nos plantea repleto de dudas que atañen, principalmente, a la aparición de secuelas de grandes títulos como Metal Gear Solid o Final Fantasy, y sobre todo a la fecha definitiva en la que podremos conectar nuestra PlayStation 2 a Internet.

Gran Turismo 4

Estimados amigos de esta revista, estoy seguro de que vosotros podréis solucionarme estas dudas:

1.- ¿Cuándo saldrá *Gran Turismo 4*?

2.- ¿Qué juego me recomendarías, *Time Crisis 2* o *TimeSplitters 2*?

3.- Me enteré el otro día de que van a sacar otro juego de *Metal Gear Solid* y que será la tercera parte. ¿Es éso cierto?

Agustín Salvador, vía e-mail.

1.- Polyphony está en pleno desarrollo y parece que el juego saldrá al mercado a lo largo de este año, pero no hay aún una fecha de aparición confirmada.

2.- Si lo que te gusta son los juegos específicos para *G-Con*, *Time Crisis 2* es lo más indicado. *TimeSplitters 2* es muchísimo más completo, pero pertenece al género de *shoot'em-up* en primera persona.

3.- Hideo Kojima ha confirmado que su equipo de desarrollo está trabajando en un nuevo *Metal Gear Solid*, pero antes de esa hipotética tercera entrega, disfrutaremos de *Metal Gear Solid Substance*.

Juegos multi-plataforma

Hola. De mil preguntas que tengo, sólo haré tres:

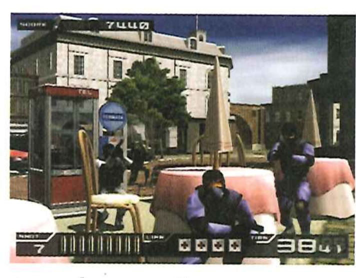
1.- Antiguas consolas fueron de 8 *bits*,16 *bits*, 32 *bits*, 64 *bits* y más reciente las de 128 *bits*. Pero... ¿qué quiere decir este número técnicamente?

2.- Cuando hacen un juego simultáneo para las tres plataformas de 128 *bits*... ¿es igual el juego en las tres?¿Cambia a mejor o peor según el potencial de la consola?

3.-Con la llegada de **Internet** a través de **PS2**, ¿será posible bajar y escuchar MP3 o visualizar formatos de vídeo como MPEG, DIVX, etc.?

Paskku, vía e-mail.

1.- Es la definición del tamaño de la cadena de datos que el procesador de cada consola es capaz de procesar en un sólo ciclo de reloj. Cuanto mayor sea su busca de datos, más datos es capaz de procesar la CPU



en mucho menos tiempo.

2.- Si el título está bien programado, exprimiendo al máximo el *hardware* de cada sistema, encontraremos diferencias, sobre todo en el apartado gráfico.

3.- En Japón son capaces de reproducir MP3 a través de PS2 desde hace tiempo. Aún no hay nada preparado para reproducir dichos formatos de vídeo de una forma legal.

El mejor juego de Tenis

Hola. En primer lugar os felicito por la revista.

1.- Soy fan de *El Señor De Los Anillos*, tanto del libro como de la película y me gustaría saber qué juego me recomiendan: ¿*Las Dos Torres* o *La Comunida Del Anillo*?

2.- He visto anunciado un juego llamado *Tennis Master Series*, ¿es mejor que *Virtua Tennis 2*?

Jordi Romero, vía e-mail.

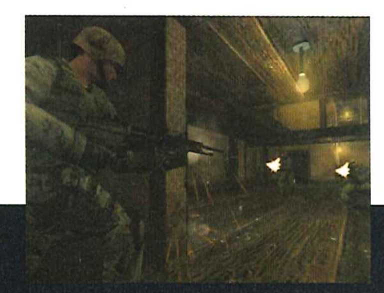
1.- Si lo tuyo son los *RPG* y la aventura, *La Comunidad Del Anillo* te resultará más divertido. *Las Dos Torres*, además de estar inspirado en las dos primeras entregas cinematográficas, ofrece al jugador una experiencia lúdica que puede encasillarse perfectamente en el más puro género *arcade*.

2.- *Virtua Tennis 2* es el indiscutible rey del género. Si algún día aparece un título basado en el deporte del tenis cuya calidad supere a la del título creado por Sega, lo anunciaremos a bombo y platillo.

Tarjeta Ethernet para PS2

Hola, me llamo **Héctor** y me gustaría que me respondierais a unas preguntas:

1.- ¿Se sabe la fecha definitiva de salida



Enviad vuestras consultas a: Revista PS2RO, Calle O'Donnell, 12 Madrid 28009, escribiendo S.O.S. en una esquina del sobre, o al e-mail ps2@grupozeta.es poniendo como asunto S.O.S.

del juego *Suikoden 3*?
2.- ¿*Final Fantasy X-2* necesitará *FFX* para funcionar o será totalmente independiente el uno del otro?
3.- ¿Existe ya fecha para la salida al mercado español de las tarjetas *Ethernet* de **PS2**? ¿Y el disco duro?
4.- ¿El juego de *Baldur's Gate* saldrá en edición *Platinum*?
Héctor, vía e-mail.

1.- No hay nada confirmado, pero teniendo en cuenta que la segunda entrega del juego apareció para PSone traducida al castellano y que *Suikoden 3* ya está disponible en el mercado americano, suponemos que podremos disfrutar de una versión PAL antes del verano.
2.- Es un título independiente. *FFX-2* será una nueva entrega de la saga que, por primera vez, continuará el argumento de un título predecesor.
3.- Las pruebas de conexión a Internet con PS2 en Europa comenzarán en marzo, pero hasta el tercer cuarto del año no podremos conectar a Internet ni jugar *On-line* con la consola de Sony. El disco duro ni siquiera ha aparecido junto al adaptador Ethernet en Estados Unidos, así que, su comercialización en Europa es algo incierta (por el momento, claro).

PES2, líder indiscutible

Hola, soy **Leo**. Me gustaría que me solucionaseis las siguientes dudas:
1.- ¿Sacarán *State Of Emergency 2*?
2.- ¿Qué *shooter* en primera persona preferís de estos dos: *Red Faction 2* o *Medal Of Honor Frontline*?
3.- ¿Qué juego creéis que es mejor:



GTA3 o *GTA: Vice City*?
4.- *Esto Es 2003, PES2, FIFA 2003.* ¿Cuál de los tres gana el reto?
Leo, vía e-mail.

1.- Desde la aparición de SOE, sus creadores no han dado señales de vida. Los que pensaron que resultaría una buena alternativa a GTA3 se equivocaron.
1.- *Medal Of Honor: Frontline* se mueve más suavemente y su desarrollo es algo más estratégico que el de *Red Faction 2*. Lo más destacado del título de Volition es su espectacularidad y, evidentemente, su vertiginoso desarrollo.
2.- Lógicamente, *GTA: VC* es mucho más extenso, más completo y posee un motor gráfico bastante más potente que el de su predecesor.
3.- La gran mayoría de los aficionados al deporte rey coinciden en que *Pro Evolution Soccer 2* gana por goleada a sus competidores, en cualquiera de sus apartados.

El juego más largo

Hola, me llamo **Adrián** y leo siempre vuestra revista. Me gustaría saber unas preguntas:
1.- ¿Cuál es el juego más largo de duración por ahora?
2.- ¿Qué título recomendáis que ofrezca más velocidad?
3.- ¿Por qué han retrasado *Los Sims*?
Adrián, Barcelona (Cataluña).

1.- *Final Fantasy X* es, junto a títulos como *Commandos 2* y *GTA: Vice City*, el más longevo de los títulos aparecidos para PlayStation 2.
2.- *Burnout 2* te hará sentir la velocidad como ningún otro título de conducción en el mercado.
3.- En lugar de aparecer en febrero, lo hará finalmente en marzo. Desconocemos cuál es el motivo de dicho retraso.

Counter-Strike en PlayStation 2

Hola me llamo **Carlos**. Estoy contento con la revista, os felicito, pero os voy a hacer una consulta:
1.- ¿Qué juego tiene mejor historia: *The Getaway* o *GTA: Vice City*?
2.- ¿Qué juego me recomendáis de tipo *Grand Theft Auto*?
3.- ¿Sacarán el juego *Counter-Strike* para **PlayStation 2**?
Carlos, vía e-mail.

1.- El desarrollo del título de Rockstar es mucho más amplio que el de *The Getaway*, pero el juego de Sony posee un argumento mucho más cinematográfico y creíble que el de *GTA: Vice Vity*.
2.- Lo más parecido que encontrarás en el mercado es *The Getaway*.
3.- No. Microsoft llegó a un acuerdo con Valve para desarrollar su título (suponemos que *CS: Condition Zero*) en exclusiva para Xbox, aunque, después de lo que ha ocurrido con otros juegos «exclusivos» como *Splinter Cell*, nunca se sabe.



La carta del mes



Hola, me llamo **Toni**, tengo 23 años y mi carta es de absoluta protesta. Ésta va dedicada a todos aquellos que de verdad aman el videojuego, no sólo como un ocio pasajero, sino como un arte. Mi indignación ha llegado a tal extremo que muchas veces y por desgracia me he preguntado a mí mismo si de verdad disfruto con ellos, si encuentro lo que busco. En la mayoría de los casos la lamentable respuesta es NO, sobretodo con el producto actual. Y obviamente os preguntaréis a qué me refiero, y por qué tanta negativa si tanto los amo. Sencillamente, la falta de ideas y buenas historias está destruyendo el maravilloso mundo de los videojuegos. Y estoy verdaderamente triste y decepcionado, ya que estas buenas historias que actualmente lucen por su ausencia se ven totalmente eclipsadas por una mejoría técnica no tan necesaria como un buen guión. Estoy harto de no poder disfrutar de lo que más quiero, debido a la incompetencia de la mayoría de las empresas creadoras en la función de realizar y elaborar una buena trama y que basan sus productos exclusivamente en una mejora audiovisual. Os preguntaréis también si sé de lo que hablo o soy un simple charlatán. Os diré que soy un veterano del mundillo que empezó sus andanzas allá por los remotos tiempos de **Atari 2600**, pasando por la mayoría de ordenadores de la época como el **Spectrum**, **Amstrad**, **MSX**..., por supuesto conociendo y jugando con todas las consolas y juegos existentes y muchas horas a mis espaldas, por no decir media vida. Por otro lado, están los arquetipos establecidos. Con esto quiero decir, que habiendo jugado a un juego de temática original (el primero de su especie), el resto parecidos, son simplemente clones de este inicial en los cuales muchas veces hasta el triste guión es plagiado por otros. Y es que si una temática de producto vende, sacarán centenares de estas secuelas, todas iguales y sin ambición de trama. Un ejemplo claro es *Resident Evil*, zombis y más zombis y nada más. Las temáticas de producto se pueden contar con los dedos de una mano, debido a la saturación de ideas. Por supuesto, los demás aspectos en un juego también son importantes. Me encanta apreciar buenos gráficos, una banda sonora, jugabilidad de vértigo y electrizante adicción, pero sin un buen guión, ese juego esta destinado a acumular polvo.

Lo MEJOR y lo PEOR del mes



La campaña navideña ha vuelto a respaldar el éxito de **PlayStation 2** en **España** y el resto del mundo. Las ventas de la consola de **Sony** han sido muy superiores a las del resto de sus competidores, a pesar de su teórica superioridad técnica. A este paso, pronto celebraremos los dos millones de unidades vendidas.

Aún no hay noticias sobre el lanzamiento en **Europa** de grandes *RPG's* que ya llevan tiempo en las estanterías de los comercios japoneses y americanos, como *Xenosaga*, aparecido hace poco en los **Estados Unidos** o *Tales Of Destiny 2*, la última maravilla de **Namco** para **PlayStation 2**.







La edición española de Blade 2 tiene dos presentadores de lujo: el director Guillermo del Toro y su amiguete (y actor en la película) Santiago Segura.



Entre los numerosos extras incluidos en el 2º DVD encontraréis una breve guía del juego de PS2. No es que os vaya a solucionar nada, pero es realmente simpática.

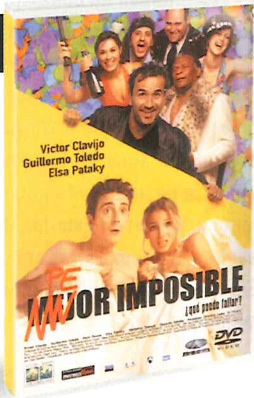


¿Hay algo más peligroso que un vampiro? Sí, un Reaper…

Peor Imposible



No sabemos si con este filme se pretendía hacer homenaje a aquella historia que en los 90 le devolvió todo su prestigio a **Jack Nicholson** por su parecido con el título, o simplemente era una manera de atraer al público a las salas de cine. Lo cierto es que la historia parece una adaptación a capón de retablos de películas *teen* de **EE.UU.** de esas que hacía **Brendan Fraser** en sus tiempos mozos. A tal punto llega la copia que no se pierdan el comentario sobre *Halloween* o el chalet adosado en el que vive el protagonista. Demasiado forzado. **I.G.**



Los polifacéticos actores españoles muestran en su C.V. su experiencia televisiva.

Una escena del Making Of.



La duda es saber si los intérpretes actúan más delante o detrás de las cámaras.



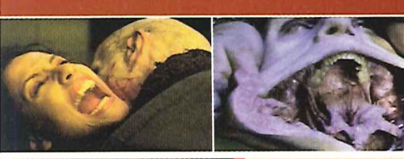
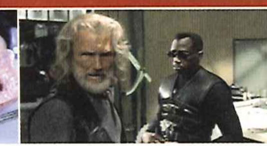
■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Buen intento de esta adaptación para los jóvenes seguidores de la novia de **Fonsi Nieto** y de los telespectadores de las series españolas de televisión, que pueden jugar a reconocer los repartos de la pequeña pantalla en la película. Pero tampoco es demasiado desvelador el *Making Of* de esta comedia que trata de hacer reír.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano en Dolby Surround.
Subtítulos: inglés.

■ TIPO DE DVD: DVD5

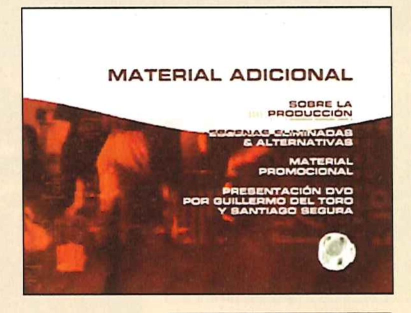
■ COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HV** ■ PRECIO: 24.01 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■□□
Si os gusta el rostro de la publicidad de *Viceroy* o **Víctor Clavijo**, aquel estudiante que jamás tuvo 16 años mientras estudiaba en un Instituto donde nunca se hincaban los codos de Al Salir De Clase, adelante, merecerá la pena comprar este producto del que, si no la vieron en cine, no les contaremos el final.



por << Bruno Sol e Isabel Garrido >>



Nada más concluir el rodaje de *El Espinazo Del Diablo* (sin duda, lo mejor que ha dado el cine fantástico español en las últimas décadas), el mejicano **Guillermo Del Toro** viajó hasta **Estados Unidos** para dirigir la secuela de *Blade*, el cazador de vampiros de **Marvel**, con **Wesley Snipes** repitiendo de protagonista. Pese a las escasas libertades que los estudios **NewLine** y **Snipes** (como productor) dieron a **Del Toro**, el autor de *Cronos* y *Mimic* se las arregló para introducir en el proyecto a su amiguete **Santiago Segura** y dar ciertos toques personales a esta película con alma de videojuego, en la que la acción no cesa a lo largo de su corto pero intenso metraje. El uso del ordenador y la pericia de **Snipes** en las artes marciales se alían para dar vida a combates tan espectaculares como inverosímiles, que llegan a su cenit en el memorable duelo con el líder de los *Reaper*, la nueva raza de vampiros que está causando estragos entre los vivos y los no-muertos. Con ayuda de un «resucitado», **Kris Kristofferson**, **Snipes** llegará a aliarse con los vampiros para destruir juntos al enemigo común. **B.S.**



El documental interactivo «El Pacto De Sangre» dura la friolera de 83 minutos.



Aunque si preferís ir directamente al grano, visitad el análisis de las secuencias...

...allí encontraréis desde guiones a bocetos y vídeos del rodaje.

El DVD de extras encierra 16 escenas eliminadas o alternativas.

CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Presentación de **G. Del Toro** y **Santiago Segura**. Comentarios de **W. Snipes**, **Del Toro**, el productor y el guionista (subt. en castellano). 16 escenas eliminadas y alternativas. El documental interactivo «Pacto De Sangre» (de 83 min.), notas, análisis de secuencias, galería de imágenes, trailers, vídeo musical y guía del videojuego.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1 EX y DTS ES, inglés 5.1 EX y 2.0.
Subtítulos: castellano.

TIPO DE DVD: 2 DVD 9

COMPAÑÍA: **Tripictures**

PRECIO: 27.00 Euros

VALORACIÓN:
Bajo la dirección de **Del Toro**, ***Blade II*** capta, como ninguna otra película ha hecho hasta ahora, la vertiginosa estética del videojuego a través de sus sucesivas y cada vez más intensas secuencias de acción. En cuanto a la edición DVD, sus 160 minutos de extras son una buena muestra del serio trabajo realizado por **Tripictures**.



La Guerra De Hart

La Guerra De Hart no tuvo una distribución todo lo *hollywoodiense* que podría haberse esperado cuando se estrenó en cine en 2001, lo que supone que ahora su llegada al DVD sea un descubrimiento doble para muchos. Les gustará a los que disfrutan con el género bélico, les gustará a los amantes del *thriller* y en general hará que todos pasen un buen rato con una historia algo distinta de lo que han solido ser los retratos de la Segunda Guerra Mundial últimamente. Interrogantes de individuos que pierden su yo dentro del conflicto bélico. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Aunque se echa de menos un *Making Of* para saber algunos detalles del rodaje, como todo lo relacionado con los escenarios, las escenas inéditas, los comentarios del director de la película o la galería de fotos conforman las piezas de un que dibujan perfectamente el retrato de esta magnífica producción.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano, inglés y alemán, todos en 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés y alemán.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **20th Century Fox H.E.** **PRECIO:** 24.01 Euros

VALORACIÓN:
Jugando con el título de la novela de **Graham Greene** diremos que «el americano impasible» de **Hollywood**, **Bruce Willis**, tiene un personaje a su medida, en medio de la chulería típica, el egocéntrico oficial que recibe algún que otro golpe de humildad de manos de un oficial alemán tan respetable, militarmente hablando, como él.





El menú de extras nos ofrece la opción de escuchar el testimonio de Bruce Willis.



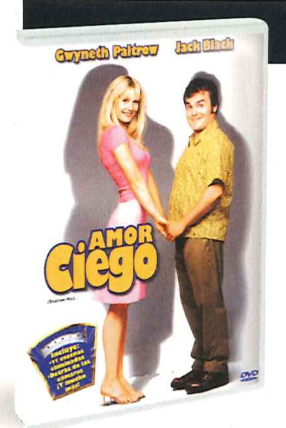
Una imagen de una de las secuencias inéditas comentada por el director.



Fotos del rodaje dentro de la opción de extras.



Amor Ciego



Los hermanos **Farrelly** suavizaron su burrísimo tono habitual para contar la historia de un tipo enfermizamente superficial (**Jack Black**) que, tras un encuentro con un hipnotizador, comienza a ver la belleza interior de las personas. Es entonces cuando encuentra la mujer de sus sueños (**Gwyneth Palthow**), una explosiva y sensual rubia a sus ojos, aunque para el resto de la humanidad es una chica con más de 130 kilos de peso. El contraste entre lo que ve **Black** y lo que aprecia el resto del mundo es la broma central sobre la que gira esta comedia, dando pie a algunos *gags* visuales realmente cómicos. **B.S.**

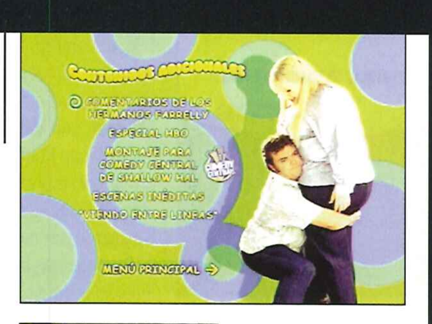
CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Once escenas eliminadas, comentarios de audio de los hermanos **Farrelly**, Especial de la HBO, Especial de *Comedy Central*, el documental «Viendo Entre Líneas» acerca del maquillaje de la película, el documental «Dentro De En lo Más Profundo». Vídeo musical de **Shelby Lynne**. Trailer de cine.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1 e inglés 5.1.
Subtítulos: castellano e inglés.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **20th Century Fox H. E.** **PRECIO:** 24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□
Aunque algunos tachen de hipócrita su mensaje, nadie puede poner en duda las nobles intenciones de los **Farrelly** a la hora de enseñarnos que la belleza está en el interior. Y si con ello, encima logran hacernos reír, pues mucho mejor.





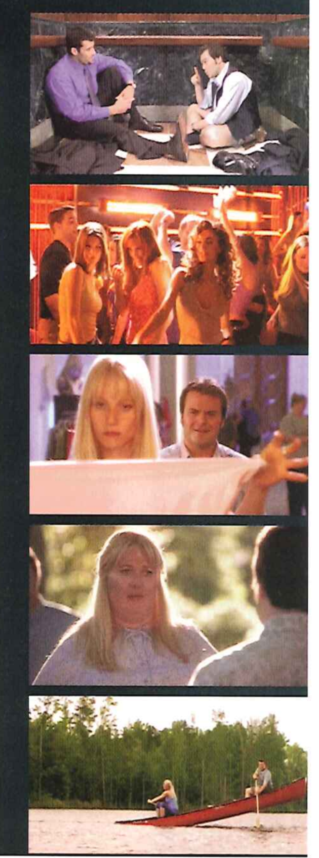
Podréis ser testigos de la asombrosa transformación de Gwyneth Paltrow.



El DVD ofrece 11 escemas eliminadas con comentarios de Bobby y Peter Farrelly.



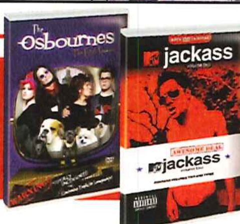
Y dos documentales emitidos en diversas televisiones de Estados Unidos.





¿Indiana Jones en DVD?

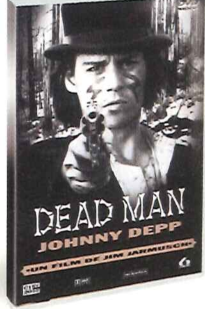
Spielberg ha desvelado que toda la trilogía del **Dr. Jones** estará disponible para cuando se estrene la 4ª entrega, en el 2005. En este 2003 podría ver la luz *En Busca Del Arca Perdida*.



Dos series de culto de la MTV en DVD.

El éxito de *Jackass* y *The Osbournes*, el programa que recoge el vivir diario del gran **Ozzy** y su familia, ha motivado su aparición en el mercado estadounidense. No hay noticias de un lanzamiento europeo.

Dead Man



Lo único que echamos de menos en esta película del siempre «particular» **Jim Jarmusch**, es la música de **Tom Waits**. No, tampoco es que su colaboración sea tan estrecha como **Elfman** y **Burton**, pero los toques de humor surrealista nos recuerdan a películas como *Noche En La Tierra*. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
Y sin querer ser pesados, digamos que a **Waits** le releva nada más y nada menos que **Neil Young**, con *videoclip* incluido. Además biofilmografías

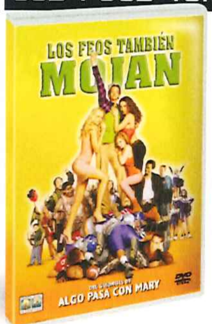
PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, catalán e inglés (Dolby).
Subtítulos: castellano.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Lauren Video Hogar** **PVP:** 18.00 E

VALORACIÓN: ■■■■□
A pesar de que **J. Jarmusch** no es tan conocido como **Woody Allen**, consigue trabajar con el actor que quiera a un módico precio. No se pierdan las actuaciones de **Robert Mitchum** o el mismo **Iggy Pop**. Y advertencia para los que busquen la belleza algo infantil de **Johnny Deep**, esto parece ser una alegoría de que incluso un gran poeta como **W. Blake** puede ser un don nadie.

Los Feos También Mojan



La disparatada traducción del título original *The New Guy*, refleja bastante el tipo de humor que ofrece esta funesta comedia americana, que ofrece muy poco interés más allá de la explosiva **Eliza Dushku** y los breves cameos de gente como **Tony Hawk**, **Gene** (*Kiss*) **Simmons** o **Vanilla Ice**. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
Videoclip de *Simple Plan* «I'm Just A Kid» y trailers de la película y de Spider-Man, *Mr. Deeds* y *Estoy Hecho Un Animal*.

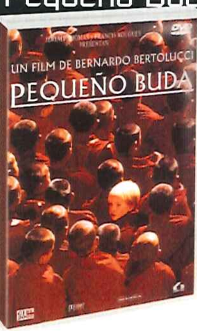
PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: español, inglés e italiano (todos en 5.1).
Subtítulos: castellano, inglés e italiano.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HV** **PVP:** 23.99 E

VALORACIÓN: ■■□□□
Enésima comedia *teen Made In USA* y primer papel protagonista para **D.J. Qualls**, el tirillas de *Viaje De Pirados*. A menos que seas un fan enfermizo de la **Dushku** (en ese caso te recomiendo visitar el corte 16 del DVD), harías bien en desviar tu atención a otras comedias más ingeniosas, aunque destinadas al mismo público, como *No Es Otra Estúpida Película*. Lo agradecerás.

Pequeño Buda



Bernardo Bertolucci aborda el budismo a través de dos historias entrelazadas, pero separadas por más de 2.500 años de diferencia: la de un niño norteamericano, posible encarnación de un lama tibetano, y el peregrinaje del príncipe **Siddhartha**, interpretado por un hierático **Keanu Reeves**. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
Featurette, trailer, biofilmografías y fichas. Aunque parecen pocos, esta edición española es aún más completa que el lanzamiento norteamericano.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: español, catalán, inglés (todos en *Surround*).
Subtítulos: castellano.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Lauren Video Hogar** **PVP:** 18.00 E

VALORACIÓN: ■■■□□
El formato DVD es el medio ideal para disfrutar de la fotografía en *scope* del gran **Vittorio Storaro**, que compuso para esta película dos atmósferas totalmente diferentes: un frío tono azulado para las escenas en **Seattle** y un cálido naranja para el monasterio de **Bután**. Pequeño Buda no es ni mucho menos lo mejor de la filmografía de **Bertolucci**, pero se ve con agrado.






Los Chicos Del Maíz V



Si fuera el original *Los Chicos Del Maíz* hablaríamos de uno de los clásicos de terror surgidos de la adaptación de la novela de **Stephen King**, pero el tema ya es tan conocido que es difícil sorprender al personal acaso que no sea con algún efecto de casquería. En el reparto, destacar a **David Carradine**. **I.G.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
Se justifica la existencia del menú de contenidos adicionales para incluir biofilmografías, fichas técnicas y artísticas, trailer y recomendaciones de **Lauren**.

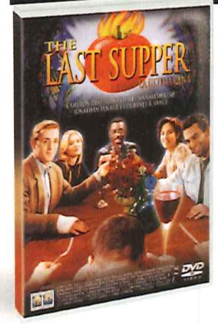
■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano e inglés (Dolby).
Subtítulos: castellano.

■ TIPO DE DVD: DVD 5

■ COMPAÑÍA: **Lauren Video Hogar** ■ PVP: 18.00 E

■ VALORACIÓN: ■■■□□
Para esos que siguen acumulando miedo en el salón de casa les diremos que no pueden dejarlo escapar. Para los que sólo cuentan con los verdaderos episodios de terror, no les resultará tan rentable este episodio «tipo» de horror adolescente ante leyendas campestres del **EE.UU.** más profundo que nada tiene que ver con la **España** cañí de la Península Ibérica.

La Ultima Cena



Una versión algo macabra y anterior a *La Cena De Los Idiotas*. Comedia negra que cuenta con su encanto pero que como suele ocurrir cuando los *yankis* se quedan sin efectos especiales, corre el riesgo de aburrir a algún avispado espectador que guste de diálogos chispeantes y puede que más agudos. **I.G.**

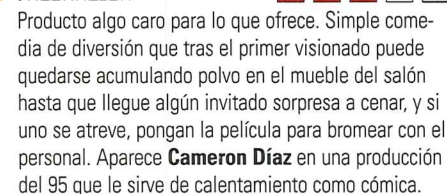
■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: □□□□□
Incalificable este apartado. El DVD sólo incluye como «extras» a la película algún trailer, que para colmo son de *Mejor Imposible* y *Los Ángeles De Charlie*.

■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés, etc. (Dolby Surround).
Subtítulos: castellano, inglés, italiano, etc.

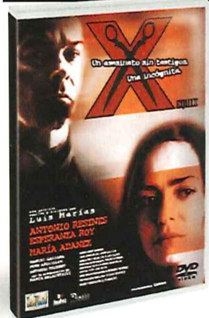
■ TIPO DE DVD: DVD 5

■ COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HV** ■ PVP: 23.99 E

■ VALORACIÓN: ■■■□□
Producto algo caro para lo que ofrece. Simple comedia de diversión que tras el primer visionado puede quedarse acumulando polvo en el mueble del salón hasta que llegue algún invitado sorpresa a cenar, y si uno se atreve, pongan la película para bromear con el personal. Aparece **Cameron Díaz** en una producción del 95 que le sirve de calentamiento como cómica.



X



Una de estas últimas películas de producción nacional en las que **Antonio Resines** sigue despegándose de aquella casilla de cómico. Desde *Todo Por La Pasta*, uno de los autores más naturales del cine nacional (aunque todo es cuestión de gusto) puede permitirse el lujo hasta de hacerse el «atractivo». **I.G.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
El disco incluye un *Making Of*, trailers promocionales de la muy trabajada campaña de *marketing* para el estreno en cine, filmografías y fichas técnicas y artísticas.

■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: español Dolby Surround.
Subtítulos: Inglés.

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HV** ■ PVP: 23.99 E

■ VALORACIÓN: ■■■■□
Luis Marías Amondo dirige otra película española que se cuela entre el tardío género de «thriller nacional», junto con producciones como aquella *Entre Las Piernas*. Los policías, al menos en lo que al cine se refiere, van puliendo su estilo y se van convirtiendo en personas, además de agentes de la ley, lo que le da un punto enriquecedor a las películas.

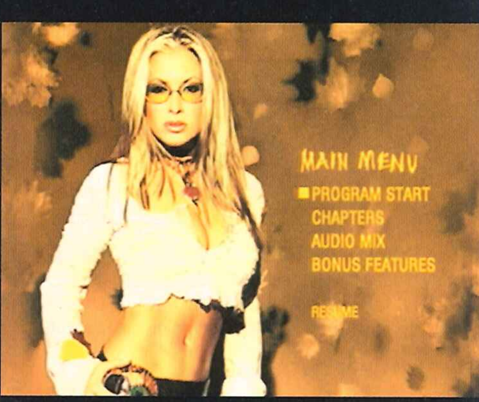
DVD MÚSICA

Anastacia
The Video Collection

La reina blanca del Rhythm & Blues

Una imagen atractiva y una potencia vocal descomunal, convierten a Anastacia en uno de los talentos más sólidos del panorama musical internacional

Quizás la rara combinación que supone su físico inequívocamente caucásico con esa voz de resonancias profundamente negroides (se ha llegado a mencionar como referencia a la mismísima **Aretha Franklin**) pueda explicar en cierta medida el fulgurante éxito de la impetuosa vocalista, en un estilo tan brutalmente competitivo (y prácticamente reservado a artistas de color) como es el *Rhythm & Blues* contemporáneo. Pero se hace patente a lo largo de los diez cuidadísimos clips aquí contenidos (en el fondo, un resumen en imágenes de su vertiginoso tránsito a la gloria) que la chica va sobrada de talento y facultades para ser bastante más que una efímera golosina de temporada. Porque, mas allá de su dorada belleza y su arrollador poderío vocal, **Anastacia** posee algo que la hace única: una inaudita capacidad de enfrentar cada canción con una ferocidad, una pasión y un respeto por las raíces del género que consigue engrandecer incluso las composiciones más banales. Y, cuidado: no ha hecho mas que empezar...



Apabullante poderío en los menús


En la cama con Anastacia


Bonita camisa y un hincha español




Hecha una fiera en cuero negro

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5

Biografía completa, galería fotográfica, cuatro jocosos *making of* de otros tantos vídeos, perfil y dos vídeo-remixes. Faltan los dichosos subtítulos.

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:

Idiomas: inglés. **Subtítulos:** no.
Sonido: PCM Stereo/Dolby Digital 5.1 Surround Sound

■ TIPO DE DVD: **DVD-9**

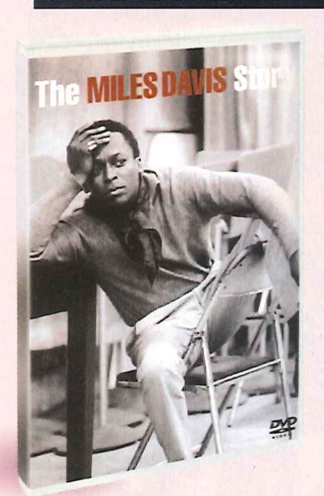
■ COMPAÑÍA: **Epic / Sony Music**

■ VALORACIÓN: 4/5

Diez excelentes, coloristas e imaginativos filmes promocionales a mayor gloria de las arrebatadas interpretaciones de una artista incandescente, en pleno despegue hacia el Olimpo de las Súper-Estrellas, sin olvidar esos divertidísimos *making of* que nos acercan al lado más juerguista y bullanguero de la rubia cantante.

DVDMÚSICA

Miles Davis: The Miles Davis Story



Las mejores imágenes del músico de *Jazz* más influyente de los últimos 50 años, reunidas por primera vez en un histórico DVD de esos que hay que tener...

Transcurridos más de diez años desde su trágica desaparición, la figura del trompetista de **Saint Louis** continúa siendo objeto de una fascinación que crece día a día. **The Miles Davis Story**, maravilloso documental dirigido por **Mike Dibb** para Channel 4 TV, bucea en la tormentosa personalidad del genio, al que vamos descubriendo a través de sus propias declaraciones, impagables testimonios de amigos y colaboradores (**Herbie Hancock**, **Joe Zawinul**, **Marcus Miller**...) y una deliciosa selección de filmaciones de época (desde el seminal *Be Bop* de sus inicios junto a **Charlie Parker** y **Dizzy Gillespie**, hasta el *Jazz-Rock* de su última etapa) que ilustran exquisitamente la libérrima evolución de una creatividad en permanente ebullición. Un tesoro de obligada adquisición para amantes del *Jazz* y personas de buen gusto en general.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: 

De lo más escueto: biografía completa y discografía comentada.

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés. **Subtítulos:** francés, alemán e italiano. **Sonido:** Stereo

■ TIPO DE DVD: **DVD-9**

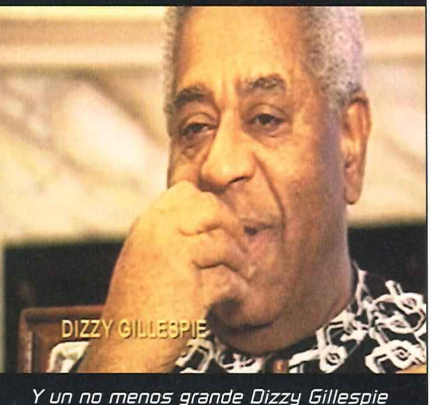
■ COMPAÑÍA: **Columbia / Sony**

■ VALORACIÓN: 

Máxima puntuación para un absorbente y excepcional DVD que resume, brillante y detalladamente, el fértil legado de una figura cuya relevancia no hace sino aumentar con el paso del tiempo. Únicamente deplorar que la casi habitual ausencia de subtítulos en castellano prive a los no angloparlantes de una parte sustancial del placer, máxime en una obra como ésta. Una pena que ya es, desgraciadamente, habitual.



Con John Coltrane, otro de los grandes mitos del jazz



Y un no menos grande Dizzy Gillespie



Miles hace casi dos décadas...

Jamiroquai: Live in Verona



Estruendoso concierto en la ciudad italiana de Verona del quizá mejor representante del funk más contemporáneo. Ritmo interminable.

En el impresionante marco del anfiteatro romano de **Verona**, el chico de las **Adidas** y los tocados imposibles se marca un exultante garbeo por lo más popular de su intoxicante repertorio. Espectacularidad escénica, fantástico *light-show*, músicos de calidad superlativa y el eléctrico **Jamie** motivado al 100% ante un animoso público italiano que ondea banderas de **Ferrari** (la marca de autos favorita del excéntrico cantante) y soporta estoicamente las inclemencias meteorológicas. Bailoteo sin cuartel al ritmo de esos resultones misiles de *Power-Funk* «especialidad de la casa»: *Deeper Underground*, *Canned Heat*, *Twenty Zero One*... Un concierto febril y exuberante, con toda la energía de uno de los artistas que mejor ha sabido conjugar el legado de la música afroamericana con la elegancia y el estilo del *Pop* británico

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: 

Algo justitos, aunque «con fundamento»: cinco temas con opción multi-ángulo, una canción extra a dúo con **Beverley Knight** y un interesante documental.

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés. **Subtítulos:** inglés, francés y español (en "Extras"). **Sonido:** Dolby Digital 5.1/Dolby Stereo

■ TIPO DE DVD: **DVD-9**

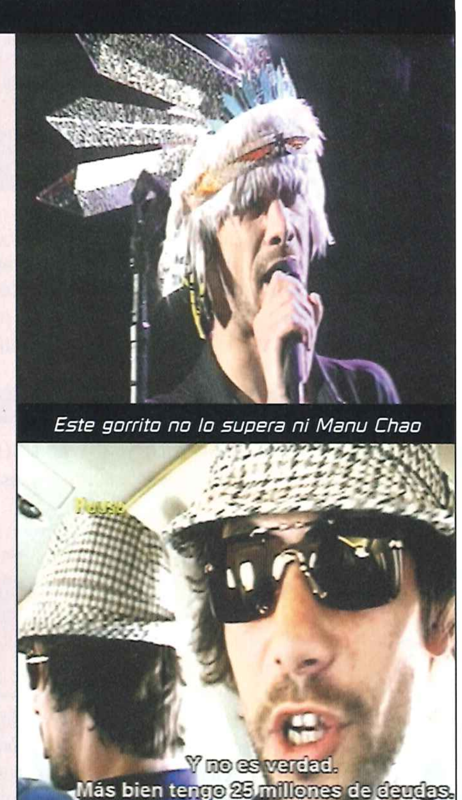
■ COMPAÑÍA: **Sony Music**

■ VALORACIÓN: 

El émulo más hiperactivo que jamás tuvo **Stevie Wonder** pone una vez más de relieve en este directo su arrollador carisma y su singular presencia escénica. Cualidades ambas que, aliadas con un montaje impactante y un sonido impecable, cuajan en un espectáculo dinámico y positivo en el que no hay sitio para el aburrimiento. ¡Y con subtítulos en castellano!



Beverley Knight, invitada a la fiesta

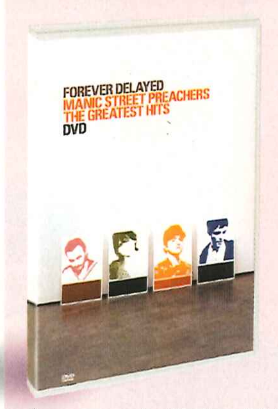


Este gorrito no lo supera ni Manu Chao

¡Cómo se agradecen los subtítulos!

DVD MÚSICA

Manic Street Preachers: Forever Delayed. The Greatest Hits



Parece claro que, en esto del formato DVD, son los británicos los que llevan la delantera. Porque si hace algunos meses eran los lanzamientos de **U2** y **Suede** los que asombraban con la calidad de sus contenidos y lo innovador de sus diseños, son ahora los galeses **Manic Street Preachers** quienes alcanzan máximos niveles de excelencia en este **Greatest Hits**. Incluye nada menos que los 30 clips oficiales de su carrera y un muy sustancioso capítulo de extras que permite, además, el disfrute de todas las versiones alternativas realizadas para las remezclas de las canciones del grupo que han ido encargando a diversas luminarias de la electrónica, como **Chemical Brothers**, **Massive Attack** o **David Holmes**. Un vehículo perfecto para explorar su complejo universo.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: 

Lujo oriental. ¡Catorce! video-remixes, galería fotográfica y discografía completa. Quizá se merecería el 4, pero tiene la lacra de los subtítulos. Parece mentira.

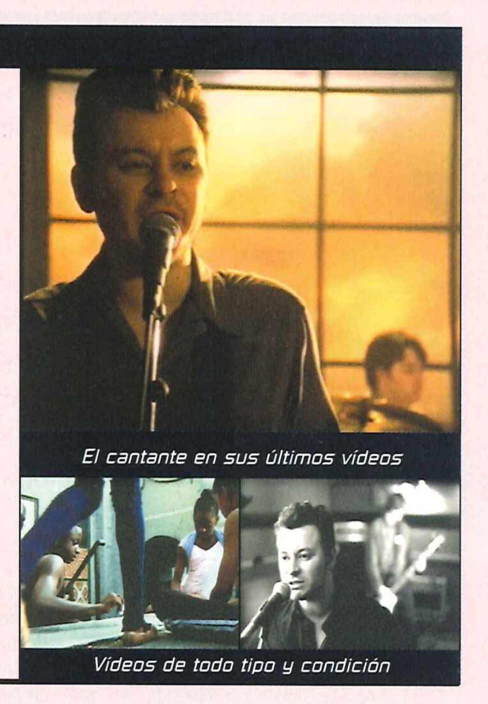
■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: Inglés. **Subtítulos:** no.
Sonido: Dolby 2.0 Stereo/Dolby 5.1 Surround

■ TIPO DE DVD: **DVD-9**

■ COMPAÑÍA: **Epic / Sony Music**

■ VALORACIÓN: 

Emocionante recorrido por la obra en imágenes de un grupo de inicios turbulentos, marcado por la misteriosa desaparición de uno de sus fundadores, que consiguieron superar en base a una peculiarísima evolución ideológico-musical, magníficamente reflejada en este documento, que les ha convertido en uno de los emblemas del *Rock* con conciencia social. Sobresaliente.



El cantante en sus últimos vídeos

Vídeos de todo tipo y condición

CD'S

Big Soul

■ TÍTULO: **Let's Boogie (1996-2001 Hits)**
■ COMPAÑÍA: **Bittersweet Recordings**

Jugosísima recopilación de los primeros *hits* (y algunas canciones inéditas) del vitamínico trío de **San Francisco**. *Rock'n'Roll* festivo e hipercalórico, de genuino sabor americano (con algunas estratégicas gotitas de distinción «gabacha»), infectado de *Funk, Hip Hop, Soul* y *Rhythm'n'Blues*, para afrontar con marchita los rigores invernales y evitar cualquier síntoma de congelación.

Audioslave

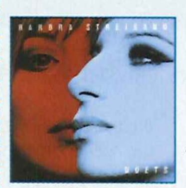
■ TÍTULO: **Audioslave**
■ COMPAÑÍA: **Epic/Sony**



Considerados «el primer Súper-Grupo del siglo XXI», el combo formado por el ex-cantante de **Soundgarden** y los tres instrumentistas de los extintos **R.A.T.M.** no decepciona en su puesta de largo: toda la contundencia de **Morello & Cia** y la vehemencia de un **Chris Cornell** en plena forma dan lustre a catorce rabiosas piezas con la sombra de **Led Zeppelin** siempre al acecho.

Barbra Streisand

■ TÍTULO: **Duets**
■ COMPAÑÍA: **Columbia/ Sony**



La diva de la nariz superlativa celebra su 60º aniversario con esta colección de los mejores duetos de su carrera. *Partenaires* de postín (**Ray Charles**, **Frank Sinatra**, **Neil Diamond**...) y previsible mayoría de esos catedralicios baladones que son su seña de identidad. Lo mejor viene cuando se atreve con el *Swing*, el *Blues* o la música *Disco*.Y es que esta dama no sabe de barreras...

Fundación Tony Manero

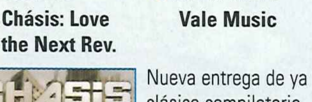
■ TÍTULO: **Sweet Movimiento**
■ COMPAÑÍA: **Virgin**



Tras el éxito de su anterior álbum *Looking For La Fiesta*, vuelve a la carga el multicolor colectivo barcelonés, aún consagrado a predicar y expandir la religión del *Groovy Sound*, y atacan con una nueva batería de animosos himnos *retrofunkies*, que colmarán las expectativas de los muchos fieles al culto de la pata de elefante y la bola de espejos.

Varios

■ TÍTULO: **Chásis: Love the Next Rev.**
■ COMPAÑÍA: **Vale Music**





Nueva entrega de ya clásico compilatorio de la macro-discoteca Chásis, con sus habituales dósis de decibelios desbocados, bombos taladrantes y hedonismo químico de fin de semana.Tres sesiones («Tarde», «Noche» y «Remember» con firma de Juan Cruz, el popular DJ residente de la sala, que garantizan agitación sin pausa a lo largo de sus mas de tres horas de duración.

Ivy

■ TÍTULO: **Guestroom**
■ COMPAÑÍA: **Bittersweet Recordings**



Exquisito desde su envoltorio, el tercer trabajo del trío liderado por la etérea Dominique Durand ofrece una fascinante selección de variopintas composiciones ajenas (The Cure, Ronettes, Serge Gainsbourg...), recreados con su particularísimo estilo, refinada mixtura de Chanson, Bossa Nova y Tecno 80's con leves toques de electrónica contemporánea.Golosinas Pop.

Manía Stereo

■ TÍTULO: **Manía Stereo**
■ COMPAÑÍA: **Baja Music**



Continuadores de esa gloriosa estirpe de grupos granadinos que tan magníficos frutos viene deparando (091, Lagartija Nick, Los Planetas...),Manía Stereo debutan con una excepcional ópera prima.Nueve canciones memorables, con luminosas evocaciones de la Costa Oeste (Love, Buffalo Springfield...) en uno de los estrenos mas estimulantes de los últimos tiempos

Varios

■ TÍTULO: **Gran Hermano**
■ COMPAÑÍA: **Vale Music**



Para la masa de adictos al «tele-encierro», aquí tienen la oportunidad inexcusable para hacerse con todas la melodías «erótico-festivas» que han acompañado los mejores «momentos-jacuzzi» de la última edición. No falta nadie: **Andermay**, **Isla San Juan**, **Diego Torres**, **Rebeca**, **La Banda Del Capitán Canalla**... ¡Y a nominar como unos señores!


Si te suscribes ahora TE REGALAMOS un mando a distancia DVD exclusivo para tu PlayStation 2
CONÉCTATE
SONY
DVD/ PLAYSTATION
Sí, deseo suscribirme a la Revista Oficial de PlayStation 2 - España
❑ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
❑ Por un año (12 números) con el Mando a Distancia DVD exclusivo para tu PlayStation 2 de regalo al precio de 72 €
Precios extranjero por vía aérea: Europa: 90,09 € Resto Paises: 98,75 €
Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....
Dirección: ....
Población: .... C. P.: ....
Provincia: .... Teléfono: ....
Forma de Pago:
❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
❑ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
❑ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../
❑ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Títular: ....
Fecha caducidad ..../..../ ..../..../ Firma titular (imprescindible):



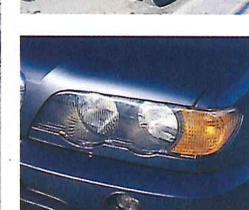
texto y fotos << José Luis del Carpio >>

FICHA TÉCNICA

- MOTOR
  2.979 CC.
- POTENCIA
  231 CV. (5.900 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  8,5 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  202 KM/H.
- PESO
  2.070 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  17,4 L/100
  EXTRAURBANO
  10,0 L/100
  MEDIO
  12,7 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 4.667 MM.
  ALTO: 1.715 MM.
  ANCHO: 1.872 MM.
  MALETERO: 465 L.

PVP-R:
48.300,00 €











Los relojes son idénticos a los de todos los modelos de BMW.



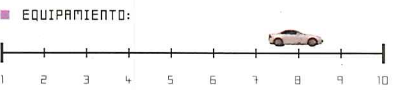
B M W



X5 3.0i

Una bestia nacida para dominar el asfalto

- MOTOR/PRESTACIONES: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- EQUIPAMIENTO:



- DISEÑO:



El éxito con el que el mercado ha recibido al **X5** de **BMW** es innegable. Un coche que, pese a que por sus dimensiones pueda pensarse que es un coche lujoso de campo, podríamos considerarlo más como una berlina de alta gama con forma de todo terreno. Sólo la distancia al suelo, su ángulo de giro y la tracción integral permanente le emparentan con el segmento de los coches de campo, pero ya sólo por no tener reductora denota su clara tendencia al asfalto, limitándose su uso fuera de él a pistas de tierra (en las que, por cierto, es divertidísimo). Así pues, hay que considerar al **X5** como un coche de carretera, que une a las ventajas de la postura de conducción elevada y la amplitud general, un aplomo y unas prestaciones que para sí querrían muchas berlinas. El exterior mantiene las líneas sobrias de todo **BMW**, combinando la elegancia y el buen gusto con cierta agresividad de formas que le otorgan sus enormes ruedas y su doble tubo de escape. Es un **BMW** y eso se nota, tanto por fuera como por dentro. El interior parece sacado de un **Serie 5**, utilizando los mismos recursos y los mismos diseños, tanto de volante y salpicadero como de relojes. Su robustez queda clara cuando le subimos a la báscula, ya que sus dos toneladas de peso le convierten en una de las bestias más veloces que surcan nuestras carreteras. Y es que, a pesar de ser éste el modelo de gasolina menos potente de la gama, sus aceleraciones y viveza son más que sobradas para desenvolverse con fluidez en el tráfico, dejando en ridículo a muchos otros coches que casi dobla en peso. Sólo experimenta ciertas y muy leves lagunas de motricidad en marchas cortas, pero con el coche lanzado nada parece poder detenerle. Fruto de todo esto es el excepcional motor que monta, el conocidísimo 3 litros de **BMW**, que probablemente sea el mejor de la marca y que, salvo en el **Compact**, es utilizado en toda la gama. Pero todo este despliegue de prestaciones tiene que penalizarse de alguna manera, y como habréis adivinado, es el consumo el que paga el pato. Aunque las cifras oficiales hablan de 12 litros y pico de consumo en trayectos mixtos, durante la prueba, y con una conducción no demasiado rápida, no hemos bajado de los 15 litros de media. Mucho, aunque quizá no tanto si uno dispone de los más de 48 mil euros que cuesta este excepcional vehículo. Por eso se nos antoja la versión de similar cilindrada y propulsor diésel el más firme rival de este *Sport Utility Vehicle*, ya que la merma de potencia no es demasiada (en la práctica no se notará salvo aquellos a los que les gusta ir al límite) y «darle de beber» nos costará mucho menos. Además, en ambos modelos la potencia es más que sobrada, ya que el tarado de suspensiones y el centro de gravedad impedirán desmandarse demasiado. Esto no quiere decir que tenga suspensiones blandas, sino que en su bastidor prima, como es lógico, el confort.
Aunque sus suspensiones son firmes no sujetan lo suficiente para realizar una conducción deportiva (no creemos que nadie se compre un **X5** para quemar rueda en una carretera de curvas). Eso sí, quien quiera mantener cruceros elevados, con las más altas dosis de confort y con una posición de conducción privilegiada, no encontrará nada mejor en el mercado, ni con una estética tan elegante.





[+] ROBUSTEZ, APLOMO, PRESTACIONES
[-] CONSUMOS, PRECIO ELEVADO

BMW

Nuevo 330 Cd

Los coupés de la **serie 3** incorporan a su gama el motor diésel de 3 litros y 6 cilindros en primavera

Los coupés de la **serie 3**, quizá una de las carrocerías más atractivas del fabricante bávaro, van a recibir el nuevo motor de 3 litros que desarrolla nada menos que 204 cv. de potencia. **330 Cd** será la denominación comercial de esta versión, capaz de acelerar de 0 a 100 en 7,2 segundos y de alcanzar una velocidad máxima de 242 km/h, ¡y con un consumo de sólo 6,6 litros!





Sobre estas líneas podéis ver el logotipo de la nueva motorización para los coupés de la serie 3. Deportividad y economía de consumo de la mano.

SEAT

SEAT SPORT

El **Toledo** competirá en el Europeo de Turismos

SEAT regresará a las competiciones internacionales en este año para disputar el Campeonato de Europa de Turismos, un certamen organizado por la Federación Internacional del Automóvil (**FIA**). Los dos **Toledo** de **SEAT Sport** estarán conducidos por el piloto español **Jordi Gené** y por el alemán **Frank Diefenbacher**. La primera prueba se disputará el 5 de abril en **España**, en el **Circuit de Catalunya**.



CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

- NOMBRE DEL JUEGO
- COMPAÑÍA
- DISTRIBUIDOR
- PUNTUACIÓN
- NÚMERO DE PUBLICACION

Catálogo ▮ Los mejores de PlayStation 2 Revista Oficial ▮ Los más vendidos de Centro Mail



Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número de publicación
007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO	EA GAMES	Electronic Arts	9.4	12
007: NIGHTFIRE	EA GAMES	Electronic Arts	9.2	24
18 WHEELER	Sega	Acclaim	8.3	11
4X4 EVOLUTION	Take 2	Proein	7.4	7
ACE COMBAT TRUENO DE ACERO	Namco	Sony C.E.	9.3	13
AGE OF EMPIRES II	Microsoft	Konami	9.1	10
AGGRESSIVE INLINE	Acclaim	Acclaim	9.3	18
AIRBLADE	Criterion Games	Sony C.E.	9.2	12
ALL-STAR BASEBALL 2002	Acclaim	Acclaim	7.9	4
ALL-STAR BASEBALL 2003	Acclaim	Acclaim	8.6	17
ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE	Infogrames	Infogrames	8.4	10
APE ESCAPE 2	Sony C.E	Sony C.E.	8.5	24
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	From Software	Virgin Play	7.8	23
ARMORED CORE 2	From Software	Ubi Soft	8.4	7
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	From Software	Virgin Play	7.8	23
ARMY MEN AIR ATTACK BLADE'S REV.	3DO	Virgin Play	8.2	5
ARMY MEN GREEN ROGUE	3DO	Virgin Play	6.1	4
ARMY MEN RTS	3DO	Virgin Play	8.0	19
ARMY MEN SARGE'S HEROES 2	3DO	Virgin Play	8.2	4
ARTIC THUNDER	Midway	Virgin Play	5.0	13
ATLANTIS III	Cryo	Cryo	6.6	16
ATV OFFROAD QUADS EXTREMOS	Sony C.E.	Sony C.E.	8.5	7
AUTO MODELLISTA	Capcom	Capcom	9.2	23
BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE	Interplay	Virgin Play	9.4	12
BLOODY ROAR 3	Hudson Soft	Virgin Play	8.9	6
BLOOD OMEN 2	Eidos	Proein	8.2	15
BLOODY ROAR 3	Hudson Soft	Virgin Play	8.9	6
BMX XXX	Acclaim	Acclaim	8.8	24
BRITNEY'S DANCE BEAT	THQ	Proein	8.5	18
BURNOUT	Criterion	Acclaim	9.2	11
BURNOUT 2	Criterion	Acclaim	9.3	21
CAPCOM VS SNK 2	Capcom	Electronic Arts	9.5	11
CART FURY	Midway	Virgin Play	7.8	8
CENTRE COURT HARD HITTER	Midas	Virgin Play	7.3	19
CITY CRISIS	Take 2	Proein	7.6	8
COLIN MCRAE RALLY 3	Codemasters	Proein	9.4	22
CRASH BANDICOOT LA VENGANZA DE...	Vivendi Universal	Vivendi Universal	8.5	11
CONFLICT DESERT STORM	S.C.I.	Proein	8.5	21
CRASH BANDICOOT LA VENGANZA DE...	Vivendi Universal	Vivendi Universal	8.5	11
CRAZY TAXI	Sega	Acclaim	8.7	5
DAVE MIRRA BMX 2	Z-Axis	Acclaim	8.1	12
DARK CLOUD	Sony C.E.	Sony C.E.	8.8	10
DARK NATIVE APOSTLE	Hudson Soft	Virgin Play	8.0	17
DARK SUMMIT	THQ	Proein	7.9	16
DEAD OR ALIVE 2	Tecmo	Sony C.E.	9.0	1
DEUS EX	Eidos	Proein	8.9	20
DEVIL MAY CRY	Capcom	Electronic Arts	9.6	11
DINO STALKER	Capcom	Electronic Arts	7.7	20
DRAGON RAGE	3DO	Virgin Play	7.0	14
DRAGON BALL Z BUDOKAI	Infogrames	Infogrames	9.0	24
DRAGON RAGE	3DO	Virgin Play	7.0	14
DRAGON'S LAIR	Digital Leisure	Proein	7.4	6
DRAKAN THE ANCIENTS' GATES	Sony C.E.	Sony C.E	9.3	14
DRIVING EMOTION TYPE S	Squaresoft	Electronic Arts	7.9	4
DROPSHIP UPF	Sony C.E.	Sony C.E.	9.0	12
DUNE	Cryo	Cryo	6.4	13
DYNASTY WARRIORS 2	Koei	Acclaim	8.6	1
DYNASTY WARRIORS 3	Koei	Proein	8.6	15
ECCO THE DOLPHIN	Sega	Sony C.E.	7.4	12
EL LIBRO DE LA SELVA	Disney Interactive	Ubi Soft	9.2	4
EL PLANETA DEL TESORO	Disney Interactive	Sony C.E.	8.8	24
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COM...	Surreal Software	Vivendi Universal	8.8	23
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS...	EA GAMES	Electronic Arts	9.2	22
EL ZORRO	Cryo	Cryo	6.3	14
ENDGAME	Empire	Planeta	8.0	19
ESTO ES FÚTBOL 2002	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	9
ESTO ES FÚTBOL 2003	Sony C.E.	Sony C.E.	9.0	22
ESPN WINTER SPORTS	Konami	Konami	8.7	13
ESPN XGAMES SNOWBOARDING...	Konami	Konami	8.3	13
ESPN XGAMES SKATEBOARDING	Konami	Konami	8.3	13
ETERNAL RING	From Software	Ubi Soft	8.0	1
EVE OF EXTINCTION	Eidos	Proein	8.5	19

LOS MEJORES

PlayStation 2 Revista Oficial - España
febrero 2003

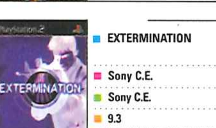
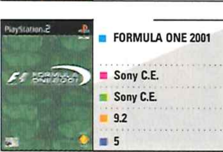
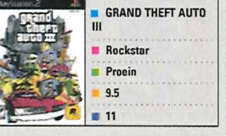
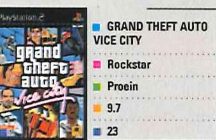
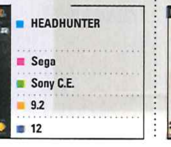
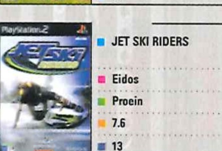
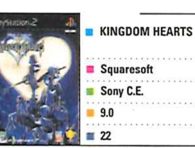
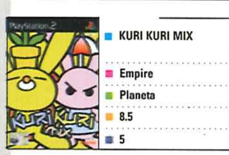
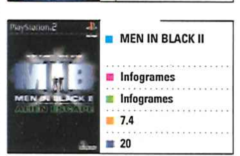
01- GTA VICE CITY (ROCKSTAR)
02- FINAL FANTASY X (SQUARESOFT)
03- PRIMAL (SONY C.E.)
04- LOS SIMS (ELECTRONIC ARTS)
05- PRO EVOLUTION SOCCER (KONAMI)
06- FIFA 2003 (ELECTRONIC ARTS)
07- MORTAL KOMBAT D.A. (VIRGIN PLAY)
08- W.R.C. II EXTREME (SONY C.E.)
09- SLY RACCOON (SONY C.E.)
10- WILD ARMS 3 (UBI SOFT)

LOS MÁS VENDIDOS

del 1 al 31 de diciembre

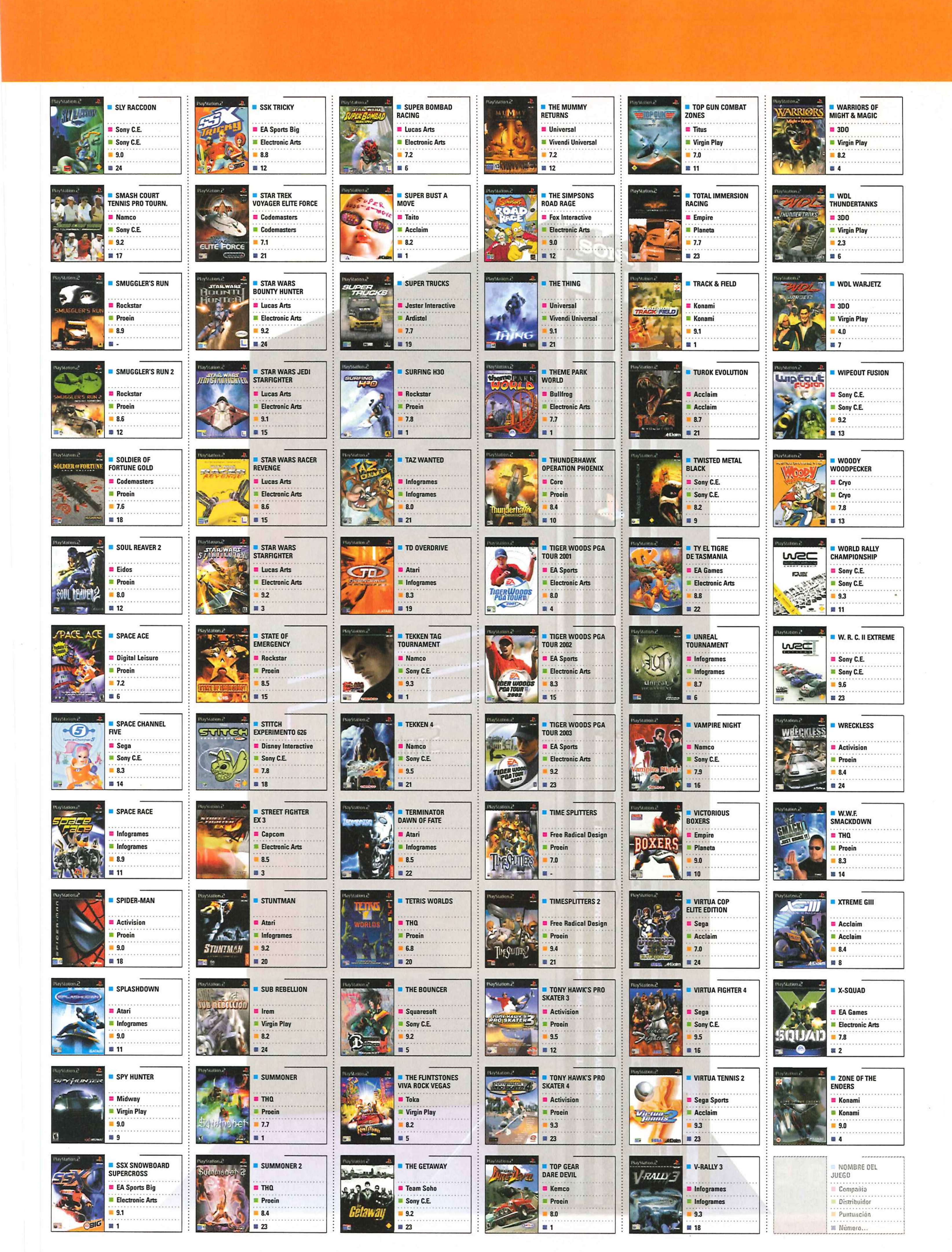
CENTRO MAIL

01- GTA VICE CITY (ROCKSTAR)
02- THE GETAWAY (SONY C.E.)
03- EL SEÑOR DE... LAS DOS TORRES (E.A. GAMES)
04- FIFA FOOTBALL 2003 (E.A. SPORTS)
05- KINGDOM HEARTS (SONY C.E./SQUARESOFT)
06- PRO EVOLUTION SOCCER 2 (KONAMI)
07- DRAGON BALL Z: BUDOKAI (INFOGRAMES)
08- DEVIL MAY CRY (PLATINUM) (CAPCOM/E. ARTS)
09- HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA (E.A.G.)
10- NBA LIVE 2003 (E.A. SPORTS)

	EVERGRACE	From Software	Ubi Soft	7.8	3
	EXTERMINATION	Sony C.E.	Sony C.E.	9.3	5
	F1 2001	EA Sports	Electronic Arts	9.0	10
	F1 2002	EA Sports	Electronic Arts	8.7	18
	F1 CHAMPIONSHIP SEASON 200	EA Sports	Electronic Arts	9.0	1
	F1 RACING CHAMPIONSHIP	Video System	Ubi Soft	9.0	3
	F-355 CHALLENGE	Sega	Sony C.E.	7.9	21
	FANTAVISION	Sony C.E.	Sony C.E.	8.9	-
	FIFA 2001	EA Sports	Electronic Arts	9.0	1
	FIFA 2002	EA Sports	Electronic Arts	9.3	10
	FIFA 2003	EA Sports	Electronic Arts	9.2	22
	FINAL FANTASY X	Squaresoft	Sony C.E.	9.7	17
	FIRE BLADE	Midway	Virgin Play	9.0	20
	FORMULA ONE 2001	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	5
	FREAK OUT	Swing!	Virgin Play	8.7	8
	FREEKSTYLE	EA Sports Big	Electronic Arts	8.7	22
	FREQUENCY	Sega	Sony C.E.	8.6	19
	FUR FIGHTERS VIGGO'S REVENGE	Acclaim	Acclaim	8.3	7
	GAUNTLET DARK LEGACY	Midway	Virgin	8.5	5
	GIANTS CITIZEN KABUTO	Interplay	Virgin Play	8.0	16
	GIFT	Cryo	Cryo	7.8	7
	GODAI ELEMENTAL FORCE	3DO	Virgin Play	7.0	11
	GRADIUS III & IV	Konami	Konami	8.5	-
	GRAN TURISMO 3 A-SPEC	Sony C.E.	Sony C.E.	9.7	7
	GT CONCEPT 2002 TOKYO-GENEVA	Sony C.E.	Sony C.E.	9.5	19
	GRAND THEFT AUTO III	Rockstar	Proein	9.5	11
	GRAND THEFT AUTO VICE CITY	Rockstar	Proein	9.7	23
	G-SURFERS	Midas Games	Virgin Play	6.2	14
	GTC AFRICA	Rage	Proein	7.9	16
	GUILTY GEAR X	Sammy	Virgin Play	9.3	16
	GUMBALL 3000	S.C.I.	Proein	8.7	24
	GUNGRIFFON BLAZE	Game Arts	Virgin Play	8.5	2
	HALF-LIFE	Sierra	Vivendi Universal	9.2	11
	HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA	Eurocom	Electronic Arts	9.0	23
	HAVEN	Traveller's Tales	Virgin Play	9.2	23
	HEADHUNTER	Sega	Sony C.E.	9.2	12
	HERDY GERDY	Eidos	Proein	8.5	15
	HEROES OF MIGHT & MAGIC	3DO	Virgin Play	6.6	4
	HIDDEN INVASION	Swing!	Virgin Play	7.1	13
	HITMAN 2	Eidos	Proein	9.4	22
	ICO	Sony C.E.	Sony C.E.	9.4	14
	INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER	Taito	Acclaim	8.2	6
	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	Konami	Konami	8.8	1
	JAK & DAXTER	Sony C.E.	Sony C.E.	9.6	11
	JET SKI RIDERS	Eidos	Proein	7.6	13
	KENGO MASTER OF BUSHIDO	Crave	Ubi Soft	8.6	4
	KESSEN	Koei	Electronic Arts	8.7	1
	KESSEN 2	Koei	Proein	8.1	13
	KINGDOM HEARTS	Squaresoft	Sony C.E.	9.0	22
	KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL	Namco	Sony C.E.	9.2	11
	KNOCKOUT KINGS 2001	EA Sports	Electronic Arts	9.0	2
	KNOCKOUT KINGS 2002	EA Sports	Electronic Arts	9.0	14
	KURI KURI MIX	Empire	Planeta	8.5	5
	LA FUGA DE MONKEY ISLAND	Lucas Arts	Electronic Arts	9.0	6
	LE MANS 24 HORAS	Infogrames	Infogrames	8.5	6
	LE TOUR DE FRANCE	Konami	Konami	8.6	19
	LEGION THE LEGEND OF EXCALIBUR	Midway	Virgin Play	7.8	21
	LEGO DROME RACERS	Lego	E.A. Games	7.9	24
	LOS SIMS	E.A. Games	Electronic Arts	9.2	24
	LOTUS CHALLENGE	Virgin Play	Virgin Play	9.0	10
	MAD MAESTRO	Fresh Games	Proein	7.8	16
	MADDEN 2001	EA Sports	Electronic Arts	9.1	1
	MADDEN 2002	EA Sports	Electronic Arts	9.2	11
	MANAGER DE LIGA 2002	Codemasters	Proein	8.2	18
	MARVEL VS. CAPCOM 2	Capcom	Electronic Arts	8.9	24
	MAXIMO	Capcom	Electronic Arts	9.2	14
	MAX PAYNE	Rockstar	Proein	9.2	13
	MDK 2 ARMAGEDDON	Interplay	Virgin Play	7.6	4
	MEDAL OF HONOR FRONTLINE	EA GAMES	Electronic Arts	9.3	17
	MEN IN BLACK II	Infogrames	Infogrames	7.4	20
	METAL GEAR SOLID 2	Konami	Konami	9.5	13
	MICROMACHINES	Hasbro	Atari-Infogrames	7.9	23



MIDNIGHT CLUB	Rockstar Games	Proein	7.8	1
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT CH.	Codemasters	Proein	8.2	17
MONSTRUOS S.A.	Disney Interactive	Sony C.E.	6.4	13
MOTO GP	Namco	Sony C.E.	9.4	3
MOTO GP 2	Namco	Sony C.E.	9.4	13
MR. MOSKEETO	Fresh Games	Proein	8.4	16
MTV MUSIC GENERATOR	Codemasters	Codemasters	9.0	6
MUNDIAL FIFA 2002	EA Sports	Electronic Arts	9.0	17
MX 2002	THQ	Proein	8.6	10
MX RIDER	Atari	Infogrames	7.5	11
NBA HOOPZ	Midway	Virgin Play	8.5	3
NBA LIVE 2001	EA Sports	Electronic Arts	9.2	1
NBA LIVE 2002	EA Sports	Electronic Arts	9.2	11
NBA LIVE 2003	EA Sports	Electronic Arts	9.3	23
NBA STREET	EA Sports Big	Electronic Arts	9.0	6
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	EA GAMES	Electronic Arts	9.2	21
NEW YORK RACE	Wanadoo	Cryo	6.8	12
NFL QUARTERBACK CLUB 2002	Acclaim	Acclaim	8.6	9
NHL 2001	EA Sports	Electronic Arts	8.4	1
NHL 2002	EA Sports	Electronic Arts	8.6	10
NHL 2003	EA Sports	Electronic Arts	8.8	21
NHL HITZ 2002	Midway	Virgin Play	8.6	10
NINJA ASSAULT	Namco	Sony C.E.	8.0	22
NO ONE LIVES FOREVER	Fox Interactive	Vivendi Universal	8.0	15
OFF-ROAD WIDE OPEN	Infogrames	Infogrames	8.0	12
ONI	Rockstar	Proein	7.6	2
ONIMUSHA WARLORDS	Capcom	Electronic Arts	9.0	6
ONIMUSHA 2	Capcom	Electronic Arts	9.3	21
OPERATION WINBACK	Koei	Virgin Play	8.9	5
ORPHEN SCION OF SORCERY	ESP	Proein	7.5	1
PARAPPA THE RAPPER 2	Sony C.E.	Sony C.E.	8.5	14
PARIS-DAKAR RALLY	Acclaim	Acclaim	8.1	9
PATO DONALD CUAC ATTACK	Disney Interactive	Ubi Soft	8.0	-
PENNY RACERS	Takara	Virgin Play	8.9	20
PETER PAN LA LEYENDA DE...	Disney Interactive	Sony C.E.	7.9	15
PIERRE NODOYUNA Y PATÁN	Infogrames	Infogrames	9.3	6
PIRATES THE LEGEND OF THE...	EA GAMES	Electronic Arts	8.0	16
POLAROID PETE	JVC-Irem	Virgin Play	7.8	14
POLICE 24/7	Konami	Konami	8.5	19
PORTAL RUNNER	3DO	Virgin Play	8.4	11
PRISONER OF WAR	Codemasters	Codemasters	8.9	18
PRO EVOLUTION SOCCER	Konami	Konami	9.3	10
PRO EVOLUTION SOCCER 2	Konami	Konami	9.3	22
PRO RACE DRIVER	Codemasters	Proein	9.3	20
PROJECT EDEN	Eidos	Proein	6.4	10
PROJECT ZERO	Tecmo	Virgin Play	8.8	20
QUAKE III REVOLUTION	EA GAMES	Electronic Arts	9.2	4
RALLY CHAMPIONSHIP	S.C.I.	Proein	8.6	18
RATCHET & CLANK	Insomniac	Sony C.E.	9.2	22
RAYMAN REVOLUTION	Ubi Soft	Ubi Soft	8.5	1
RC REVENGE PRO	Acclaim	Acclaim	7.5	1
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	Midway	Virgin Play	9.0	1
RED CARD SOCCER	Midway	Virgin Play	8.4	18
RED FACTION	THQ	Proein	8.5	5
RED FACTION 2	THQ	Proein	9.1	23
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	Capcom	Electronic Arts	9.0	9
RESIDENT EVIL SURVIVOR 2	Capcom	Electronic Arts	6.5	16
REZ	Sega	Sony C.E.	8.2	12
RIDGE RACER V	Namco	Sony C.E.	9.0	-
RING OF RED	Konami	Konami	8.3	6
ROCKY	Rage	Proein	9.1	24
ROLAND GARROS 2002	Wanadoo	Wanadoo	9.0	18
RUGBY	EA Sports	Electronic Arts	8.2	7
RUMBLE RACING	EA Games	Electronic Arts	8.6	6
SALT LAKE 2002	Eidos	Proein	8.3	14
SHADOW HEARTS	Midway	Virgin Play	8.2	14
SHADOW OF MEMORIES	Konami	Konami	8.4	3
SHADOWMAN 2ECOND COMING	Acclaim	Acclaim	7.0	16
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER	Activision	Proein	8.7	12
SHIFTERS	3DO	Virgin Play	8.5	19
SHOX	EA Sports Big	Electronic Arts	9.3	21
SILENT HILL 2	Konami	Konami	9.2	11
SILENT SCOPE	Konami	Konami	8.1	3
SILENT SCOPE 2	Konami	Konami	7.9	11
SILPHEED	Game Arts	Virgin Play	9.0	3
SKY ODYSSEY	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	5
SLAM TENNIS	Infogrames	Infogrames	8.3	19
SLED STORM	EA Sports Big	Electronic Arts	9.0	15



NOMBRE DEL JUEGO	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número...
SLY RACCOON	Sony C.E.	Sony C.E.	9.0	24
SMASH COURT TENNIS PRO TOURN.	Namco	Sony C.E.	9.2	17
SMUGGLER'S RUN	Rockstar	Proein	8.9	-
SMUGGLER'S RUN 2	Rockstar	Proein	8.6	12
SOLDIER OF FORTUNE GOLD	Codemasters	Proein	7.6	18
SOUL REAVER 2	Eidos	Proein	8.0	12
SPACE ACE	Digital Leisure	Proein	7.2	6
SPACE CHANNEL FIVE	Sega	Sony C.E.	8.3	14
SPACE RACE	Infogrames	Infogrames	8.9	11
SPIDER-MAN	Activision	Proein	9.0	18
SPLASHDOWN	Atari	Infogrames	9.0	11
SPY HUNTER	Midway	Virgin Play	9.0	9
SSX SNOWBOARD SUPERCROSS	EA Sports Big	Electronic Arts	9.1	1
SSK TRICKY	EA Sports Big	Electronic Arts	8.8	12
STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE	Codemasters	Codemasters	7.1	21
STAR WARS BOUNTY HUNTER	Lucas Arts	Electronic Arts	9.2	24
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	Lucas Arts	Electronic Arts	9.1	15
STAR WARS RACER REVENGE	Lucas Arts	Electronic Arts	8.6	15
STAR WARS STARFIGHTER	Lucas Arts	Electronic Arts	9.2	3
STATE OF EMERGENCY	Rockstar	Proein	8.5	15
STITCH EXPERIMENTO 626	Disney Interactive	Sony C.E.	7.8	18
STREET FIGHTER EX 3	Capcom	Electronic Arts	8.5	3
STUNTMAN	Atari	Infogrames	9.2	20
SUB REBELLION	Irem	Virgin Play	8.2	24
SUMMONER	THQ	Proein	7.7	1
SUMMONER 2	THQ	Proein	8.4	23
SUPER BOMBAD RACING	Lucas Arts	Electronic Arts	7.2	6
SUPER BUST A MOVE	Taito	Acclaim	8.2	1
SUPER TRUCKS	Jester Interactive	Ardistel	7.7	19
SURFING H3O	Rockstar	Proein	7.8	1
TAZ WANTED	Infogrames	Infogrames	8.0	21
TD OVERDRIVE	Atari	Infogrames	8.3	19
TEKKEN TAG TOURNAMENT	Namco	Sony C.E.	9.3	1
TEKKEN 4	Namco	Sony C.E.	9.5	21
TERMINATOR DAWN OF FATE	Atari	Infogrames	8.5	22
TETRIS WORLDS	THQ	Proein	6.8	20
THE BOUNCER	Squaresoft	Sony C.E.	9.2	5
THE FLINTSTONES VIVA ROCK VEGAS	Toka	Virgin Play	8.2	5
THE GETAWAY	Team Soho	Sony C.E.	9.2	23
THE MUMMY RETURNS	Universal	Vivendi Universal	7.2	12
THE SIMPSONS ROAD RAGE	Fox Interactive	Electronic Arts	9.0	12
THE THING	Universal	Vivendi Universal	9.1	21
THEME PARK WORLD	Bullfrog	Electronic Arts	7.7	1
THUNDERHAWK OPERATION PHOENIX	Core	Proein	8.4	10
TIGER WOODS PGA TOUR 2001	EA Sports	Electronic Arts	8.0	4
TIGER WOODS PGA TOUR 2002	EA Sports	Electronic Arts	8.3	15
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	EA Sports	Electronic Arts	9.2	23
TIME SPLITTERS	Free Radical Design	Proein	7.0	-
TIMESPLITTERS 2	Free Radical Design	Proein	9.4	21
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	Activision	Proein	9.5	12
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	Activision	Proein	9.3	23
TOP GEAR DARE DEVIL	Kemco	Proein	8.0	1
TOP GUN COMBAT ZONES	Titus	Virgin Play	7.0	11
TOTAL IMMERSION RACING	Empire	Planeta	7.7	23
TRACK & FIELD	Konami	Konami	9.1	1
TUROK EVOLUTION	Acclaim	Acclaim	8.7	21
TWISTED METAL BLACK	Sony C.E.	Sony C.E.	8.2	9
TY EL TIGRE DE TASMANIA	EA Games	Electronic Arts	8.8	22
UNREAL TOURNAMENT	Infogrames	Infogrames	8.7	6
VAMPIRE NIGHT	Namco	Sony C.E.	7.9	16
VICTORIOUS BOXERS	Empire	Planeta	9.0	10
VIRTUA COP ELITE EDITION	Sega	Acclaim	7.0	24
VIRTUA FIGHTER 4	Sega	Sony C.E.	9.5	16
VIRTUA TENNIS 2	Sega Sports	Acclaim	9.3	23
V-RALLY 3	Infogrames	Infogrames	9.3	18
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	3DO	Virgin Play	8.2	4
WDL THUNDERTANKS	3DO	Virgin Play	2.3	6
WDL WARJETZ	3DO	Virgin Play	4.0	7
WIPEOUT FUSION	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	13
WOODY WOODPECKER	Cryo	Cryo	7.8	13
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	Sony C.E.	Sony C.E.	9.3	11
W. R. C. II EXTREME	Sony C.E.	Sony C.E.	9.6	23
WRECKLESS	Activision	Proein	8.4	24
W.W.F. SMACKDOWN	THQ	Proein	8.3	14
XTREME GIII	Acclaim	Acclaim	8.4	8
X-SQUAD	EA Games	Electronic Arts	7.8	2
ZONE OF THE ENDERS	Konami	Konami	9.0	4



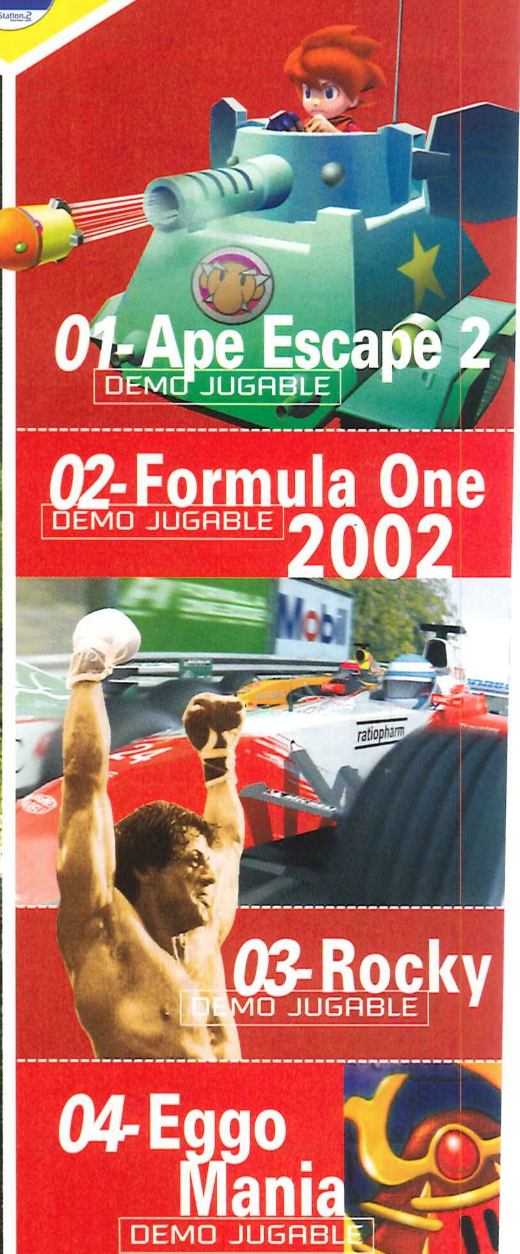
...en el próximo número

GUÍA COMPLETA PRIMAL

6 DEMOS JUGABLES

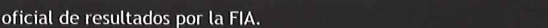
Así es... ENTER MATRIX

Descubre cómo será la versión videojuego de una de las sagas cinematográficas más impactantes









Peugeot 206 WRC Campeón del Mundo de Rallies 2002*

*Bajo reserva de la publicación oficial de resultados por la FIA.



Llévate ahora tu PlayStation 2 y World Rally Championship II Extreme con la serie especial ***Peugeot 206*** PlayStation 2.

Infórmate en tu concesionario Peugeot.

Comida oficial del Campeonato del Mundo de Rallies.



Gran Bretaña

Chipre

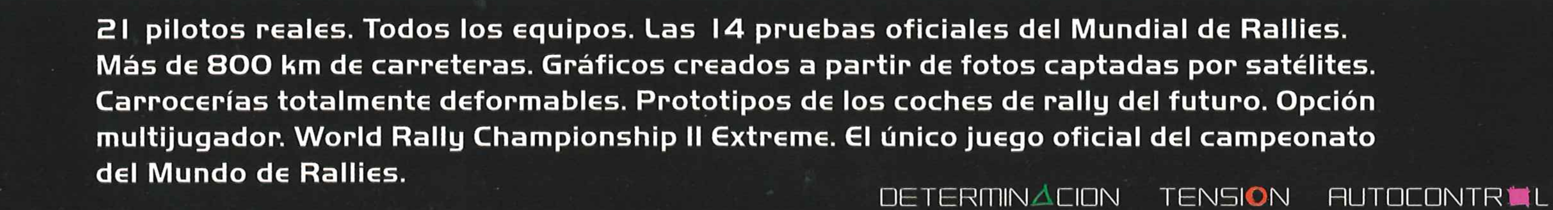


España

Tendrás que probarlo.







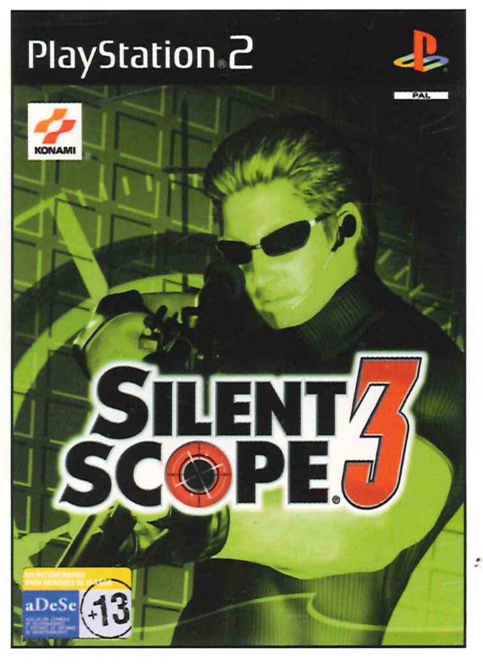
21 pilotos reales. Todos los equipos. Las 14 pruebas oficiales del Mundial de Rallies. Más de 800 km de carreteras. Gráficos creados a partir de fotos captadas por satélites. Carrocerías totalmente deformables. Prototipos de los coches de rally del futuro. Opción multijugador. World Rally Championship II Extreme. El único juego oficial del campeonato del Mundo de Rallies.



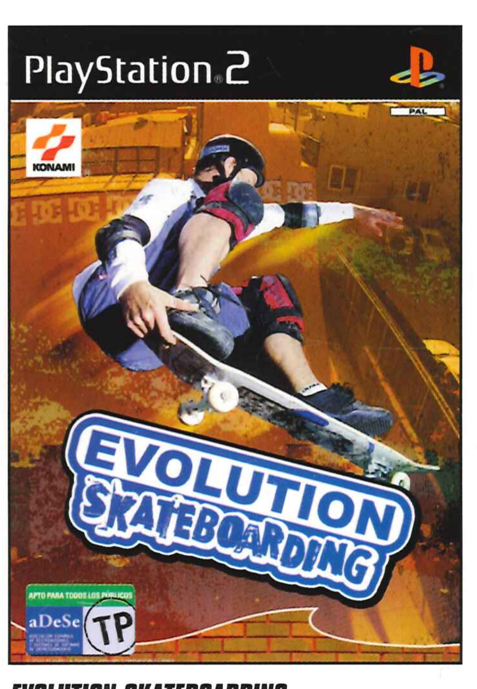
DETERMINACION TENSION AUTOCONTROL EL OTRO LADO



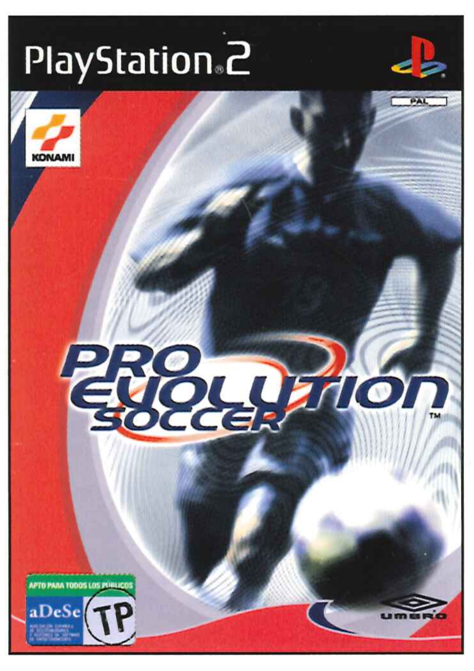
KONAMI®
PlayStation®2



SILENT SCOPE 3



EVOLUTION SKATEBOARDING



PRO EVOLUTION SOCCER PLATINUM

TODA LA ACCIÓN Y EL DEPORTE MÁS ESPECTACULAR EN PLAYSTATION 2



A STORM APPROACHES